4,95 / BFR 91 JAARGANG 5 / FEBRUARI 1997

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

ICRO MACHINES V3
YRTON SENNA KART
PHANTASMAGORIA 2
DAYTONA USA CCE
EARTHWORM JIM 2
MDK



EENMALIGE STUNTPRIJS 4,95 BFR 91

UITSLAG POWER ENQUÊTE: DE BESTE GAMES VAN 1996

LARRY 7



DISCWORLD 2



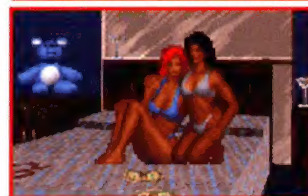
TOONSTRUCK



KUIFJE



DUKE NUKEM 3D



HE CROW
R. BONES
CREAMER 2
ONIC 3D BLAST
TREET FIGHTER
LPHA 2
SYCHIC FORCE
HE NEVERHOOD
ET FIGHTER 3
TAR GLADIATOR
HREE DIRTY
WARVES
ECRODOME
ESTRUCTION
ERBY 2
AX
RCHEMEDIAN
YNASTY
XHUMED

DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!



CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, NINTENDO 64, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION

Dé gebeurtenis op je SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

KUIFJE ★ DE ZONNETEMPEL

20
verschillende niveau's

3
moeilijkheidsgraden







Ramp! Een zonderlinge epidemie teistert de ontdekkingsreizigers na hun terugkeer uit Peru. Er gaan geruchten dat een onrustwekkende mummie weleens de oorzaak zou kunnen zijn... Kuifje is vastbesloten de waarheid te ontdekken wanneer ook professor Zonnebloem spoorloos verdwijnt!

Beleef de adembenemende, spetterende avonturen, boordevol onvoorspelbare situaties !!



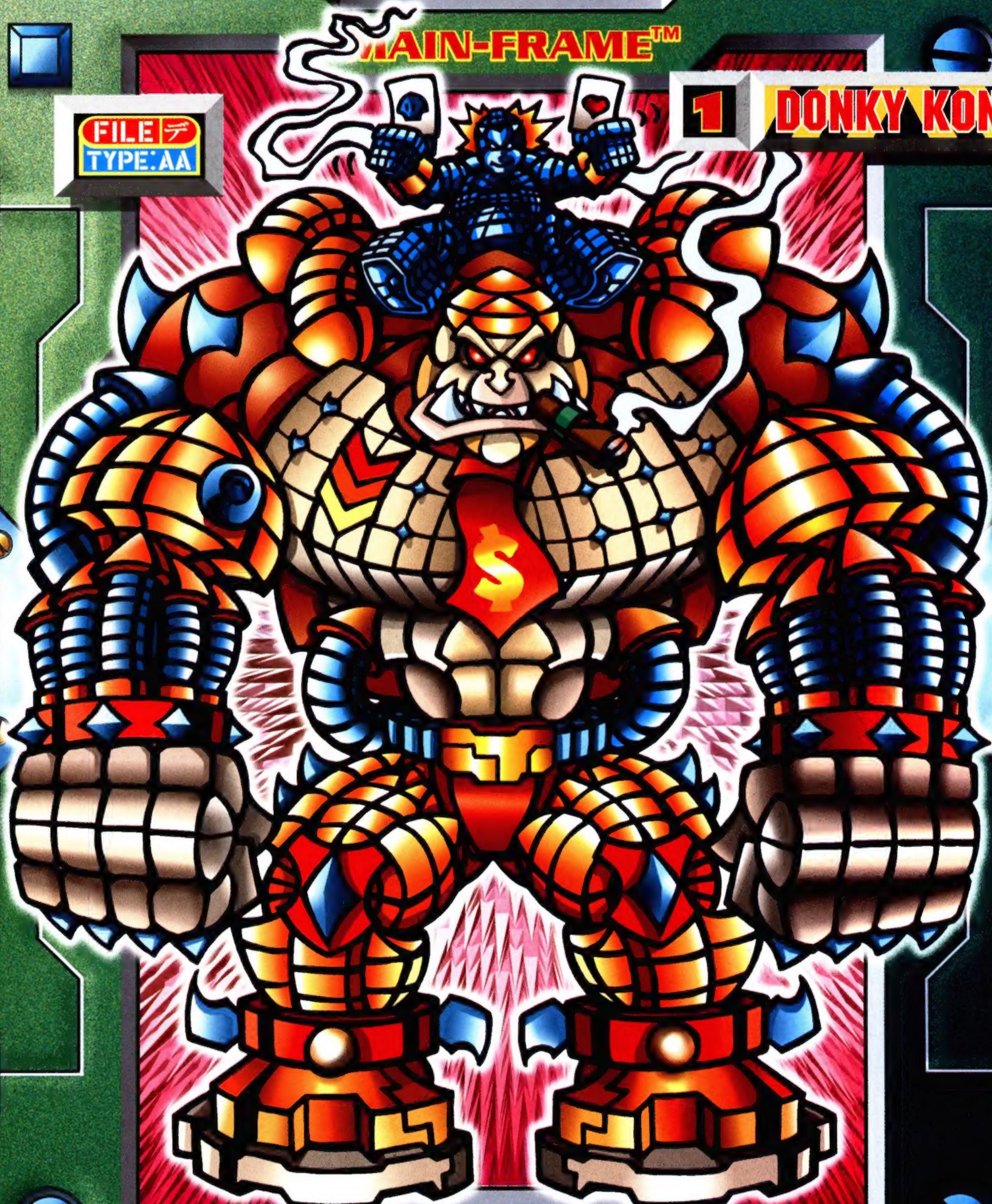




SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

INFOGRAMES


PC CD-ROM



MAIN-FRAME™
FILE デ
TYPE:AA
1
DONKY KONG
$
VIDEO-GAME

Dit nummer



LARRY 7 (16)
Liefhebbers van onderbroekenlol kunnen aanmonsteren aan boord van de P.M.S. Bouncy want ons kleine kalende viezerikje is weer op vrouwenjacht. Lachen? Er zit in ieder geval een luchtje aan dit spel.

DONKEY KONG COUNTRY 3 (18)
Meer dan 40 levels en maar liefst 82 bonuslevels liggen voor je klaar om gecheckt te worden. En één ding is zeker; Double Trouble is nog mooier dan z'n voorgangers!

SONIC 3D BLAST (22)
Sonic 3D Blast ziet er goed uit en heeft uitgebreide levels. Wereldschokkend is het allemaal niet maar de Sonic fans zullen er van genieten.

STREET FIGHTER ALPHA 2 (24)
De dodelijke multi-hits en super combo's druipen weer van je TV scherm. Een aanrader voor de echte leunstoel knokkers.



KUIFJE EN DE ZONNETEMPEL (26)
Een waardige opvolger van Kuifje In Tibet. Het is alsof je een Kuifje album opent waarin de karakters tot leven komen.

DISCWORLD 2 (28)
Zo zien we dat graag bij een vervolg. De goede dingen zijn behouden en waar nodig zijn verbeteringen aangebracht. Klasse!



TOONSTRUCK (29)
Een interactieve tekenfilm met extreem mooie graphics, hele goede gameplay en geslaagde humor. Een vette negen van Bas.

THE NEVERHOOD (30)
Een heel bijzonder spel dat zich afspeelt in een prachtig uitgewerkte kleiwereld.



EARTHWORM JIM 2 (32)
De dapperste worm ter wereld laat zich op de PlayStation en Saturn weer van z'n beste kant zien.

9 (38)
Het lijkt op Shivers en Myst maar dan nog mooier.

DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM PACK (39)
De Duke is terug met een gloednieuw avontuur: Birth! Een upgrade die je er bij moet hebben!

PHANTASMAGORIA 2 (42)
Gruwelijke moorden, SM, aliens, kindermishandeling, overspel... altijd lachen dat Phantasmagoria.

DAYTONA USA CCE (44)
Een toffe racer met heel veel mogelijkheden maar vergeleken met deel 1 zijn de verbeteringen niet spectaculair.

SCREAMER 2 (47)
Opnieuw een deel 2 dat zich een waardige opvolger mag noemen.

STAR GLADIATOR (50)
Een verslavend vechtspel met romige gameplay en vette graphics. Krijgt van alle geteste spellen in dit nummer het hoogste cijfer!

MICRO MACHINES V3 (52)
Het mooiste exemplaar uit de MM familie. Een 'must have' voor de fans van racen op postzegelformaat.

JET FIGHTER 3 (54)
Een flightsim met een avontuurlijk tintje. Zeer geschikt voor beginnende piloten.

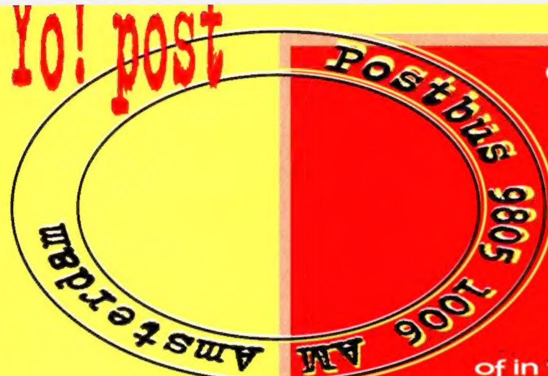
MECHWARRIOR 2, MERCENARIES (55)
Geen oogstrelende graphics maar beter dan de vorige delen en met een zeer goed uitgewerkt strategiegedeelte.



MDK (56)
Een topspel waarin de hoofdpersoon loopt, rent en springt alsof hij een werkelijk levend mens is.

THE CROW (59)
Een spel dat niet snel verveelt. Met name door de veranderende camerastandpunten krijg je als speler het gevoel alle kanten op te kunnen.

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

MEER MEGABYTES

Laatst las ik in Power Unlimited een brief van iemand (Pieter Claes uit België) die de N64 zat af te kraken omdat de machine cartridges gebruikt in plaats van CD's. De enige reden die hij hiervoor geeft, is dat cartridges een kleinere capaciteit hebben dan CD's. Dat is ook zo als je bedenkt dat een CD ongeveer 650 megabytes geheugen kan bevatten en een cartridge daarentegen 96 Mb. Elke fabrikant zal dan volgens hem CD's moeten gebruiken. Dit is een grote fout! Door de grote capaciteit van CD's kan er Full Motion Video op gemaakt worden, maar wat dan nog? Softwareproducenten denken dat spellen met FMV goed verkopen, zelfs al is het spel nog zo slecht. Dit is niet waar. De CD lezer heeft nu eenmaal tijd nodig om data op de CD te lezen. De laser moet van het ene punt naar het andere en dat kan 10 of meer seconden kosten.
Een ander probleem is dat CD's nooit constant 3D kunnen laten zien omdat CD's veel te langzaam zijn om echt 3D weer te geven. Cartridges zijn daarentegen een stuk sneller.
Verder zegt hij dat softwareproducenten hun 32bit spellen niet zullen omzetten naar de N64 omdat ze niet op die cartridge passen. Over welke softwareproducenten mogen we het dan wel hebben? Namco, Konami en Capcom (om er maar een paar te noemen) hebben zich al bij het Dream Team gevoegd en zijn weldegelijk van plan om vele spellen uit te brengen voor de N64!
En ja, de N64 is de console waar we allemaal op zitten te wachten. Dat blijkt ook uit de verkoopcijfers. De N64 is in Japan in drie dagen evenveel verkocht als de PlayStation in drie maanden (om over de Saturn maar te zwijgen). Nintendo heeft dus de juiste keuze gemaakt om cartridges te gebruiken. Zij realiseren zich tenminste dat goede gameplay voor alles gaat.

Sontong Lam, Uithoorn

■ Rustig, rustig. Cartridge, CD-ROM, 't is ons om het even. Zoals je zelf zegt: het gaat om de gameplay en ieder systeem heeft zo z'n eigen voor- en nadelen. We zullen zien of de Nintendo 64 vanaf maart hier net zoveel succes heeft als in Japan.



ANTI SEGA?

Om te beginnen, jullie hebben een hartstikke tof blad. Lekker overzichtelijk. Maar waarom zijn jullie zo anti-Sega? Ik bedoel waarom staat de Sega megaphone niet meer achterin in jullie blad en waarom reviewen jullie zo weinig Saturn, MegaDrive en Game Gear spellen?
En zeg nou niet van er komen geen spellen meer voor MegaDrive en Game Gear! Nieuwe spellen zoals Vectorman 2, Ultimate Mortal Kombat 3, NBA Hang Time, Sonic 3D Blast, Bugs Bunny in Double Trouble, NBA Live '97 en nog veel meer MegaDrive-games. Voor de Game Gear: Sonic Blast, Bugs Bunny in Double Trouble en Virtua Fighter Animation. En voor de Saturn: Daytona (2) CCE, Virtua Cop 2, Sonic 3D Blast, Sonic X-treme, Cool Spot, Tomb Raider, Sega Worldwide Soccer '97, Street Fighter Alpha 2, FIFA '97, Soviet Strike, Sega Rally Plus, Crime Wave en Street Racer. Ik heb het gevoel dat jullie geld krijgen van Sony. Vorige maand was Tomb Raider nog niet voor de PlayStation uit, maar al wel een review ervan. Ik beschuldig jullie nergens van maar doe er wat aan en plaats deze brief.

Matthijs van Schendelen, Heemstede

■ Kregen we maar geld van Sony! Serieus, wij zijn absoluut niet anti-Sega, maar Sega is wel een beetje anti-Power Unlimited en anti-Nederland. Sinds ze hun kantoor in Nederland hebben gesloten, moeten we heel veel moeite doen om die nieuwe Sega-games naar de redactie te krijgen. Gelukkig kom je in dit nummer weer aardig aan je trekken met reviews van onder andere Daytona USA CCE, Mr. Bones, Exhumed, Sonic 3D Blast en Three Dirty Dwarves.

VERZIEKT OP THUNDERDOME

Ik ben een verwoed gamer. Niet alleen achter de consoles maar ook achter de PC. Ik ben ook een verwoed gabber. Nu denken jullie natuurlijk wat heeft dat er nou weer mee te maken? Alles dus! Iedereen die naar Thunderdome '96 Part 2 is geweest, weet waar ik het over heb. Op een van de schermen lieten ze reclames draaien voor de PlayStation (en andere consoles). Ze gaven zelfs gratis spelletjes weg. Verder waren er, behalve het podium met de dj's en de erotic dancers met het lasergebeuren erbij, ook nog twee virtual reality-stands. Waarom doen ze dit soort dingen bijvoorbeeld niet op een punkfuif? Nou? Omdat wij housers al helemaal verziekt zijn door de wereld van de elektronica. Kijk maar naar alle technofreaks, de meeste zullen niet vies zijn van een spelletje Tekken 2. Zelf ken ik enkele dj's die tussendoor graag een spelletje spelen. You know games are fun, but don't let them controle you. It's better if you control the 0games!

Maurice Vliegenthart, Brecht, België

■ Verziekt door elektronica? Wacht dacht je van: verziekt door botte beats en fantasieloos gedreun? We wisten overigens niet dat gabbers ook brieven kunnen schrijven!

NERD AANTREKK

Wat lult die Robert Schippers
Rotterdam ze vreselijk aan elk
Die Pipo beweert dat de 3D-b
ups op de PC beter zijn dan o
consoles. Wat de fok is wrong
you? Zeker nooit een gamepa
Sony of Sega in je handjes ge
Als ik Robert Schippers was z
maar gauw een excuusbrief n
Power redactie sturen.
Volgens mij kan deze clown o
goed lezen. In de PU van okto
'96 staat toevallig Toshinden o
PC. Als cijfer wordt een mager
gegeven. Nee Robertje, ik ben
met je eens dat je met een fatt
Pentium leuke dingen kan doe
maar dan moet je ook wel ber
zijn een paar fatte duizendjes
te tellen. Denk daar eens over

Destruction Sander van Zessen, Alphen a/d Rijn

NERD AANTREKK

Wat is er toch met deze wereld
de hand? Straks gaan ze ook
gewelddadige games verbiede
Maar ondanks alle ellende (sni
snotter) hebben jullie fantastis
werk afgeleverd, perfecte cove
perfecte (p)reviews en plaatjes
degelijke humor.
Maar helaas stond er in de vor
PU een door de wereld versto
wezentje dat onder een steen
daan kwam. Robert Schippers
noemde HET zich. Wat een
@##%$@&!!!$# vent is dat ze
PSX, SATURN, N64 het is toch
maal hetzelfde, hij moet niet zo
ren (geef die vent een lolly en
houdt zijn kop wel).

Roel de Beer, Urmond.

NERD AANTREKK

Robert Schippers waar zit je?
nog één keer die gore goocher
gapneukbek van je open trekt,
stamp ik je in die CD-ROM van
trap ik je net zolang tegen je sn
totdat je het slachtoffer bent va

briek-spelende Quake-mannetje. Oké, Oké. Sorry PU en alle lezers, maar ik laat me niet zo in de zeik zetten door een snertventje als Robert Schippers. Ik geef toe dat de PC meer geheugen heeft dan de PlayStation, maar beter? No way! Bij de PlayStation hoef je tenminste geen moeilijke lettertjes en cijfertjes in te tikken. Geef mij maar zo'n grijs ding met tien drukknopjes erop en een vierpuntdruktoets erbij. En direct spelen met die hap.
Trouwens PU, als jullie plaggestampers weten dat er ontelbare brieven komen met reacties over dat sullige discriminatie briefje van die dipstick Rob-nerd, waarom plaatsen jullie hem dan?

Dennis Hassing, Blesdijke

NERD AANTREKKER

Wat een eikel ben jij zeg, Robert Schippers! De enige spellen die de PlayStation en Saturn van de PC hebben gekopieerd staan in jouw brief. En trouwens 'het spannendste verhaal komt uit Gabriël Knight 2', slaat al helemaal nergens op: weerwolven die mensen vermoorden. Wow, dat is origineel!
Hé hallo, de PlayStation is niet voor niets gekozen tot de beste computer van het jaar! Later in je brief schrijf je: 'zelfs de 30-beat'em-ups op de consoles zijn niks vergeleken met Toshinden en Virtua Fighter op CD-ROM'. Eerst zit je te zeiken dat de PlayStation en de Saturn alles van de PC kopiëren en dan dit.... Toshinden was eerst van Sony en Virtua Fighter van Sega, Eikel! Als je nog eens zo'n zeikbrief schrijft, denk dan eerst effe na, oké?

Jasper Vreugdenhil, Zandvoort

■ Kijk, daarom genieten we zo van een goede discussie over de strijd tussen de spelsystemen. Je plaatst een provocerende brief en een maand later komen de jongens van de postkamer zwaar overspannen met tien grote postzakken bij ons binnenvallen.



SLAAPVERWEKKEND

Ik zal zeer beleefd en zeer kort zijn. Wilt u, als het in uw drukke tijdschema past, de rubriek In De Arcade eens stevig onderhanden nemen? Geef bijvoorbeeld (p)reviews van KI 2, Cruis'n USA, VF 3, Rave Racer, Manx TT, MK Trilogy, Alpine Racer en andere toffe arcadespellen.
Tip: laat de Pacman look-a-like reviews weg, want die zijn nogal slaapverwekkend. Hartelijk dank.

Bart Loosveld, Anzegem, België

■ Deze maand wel goed?

NOG MEER POEZIE

Genoten van mijn prachtige ode aan Pamela Anderson? Dacht het wel toch? Het volgende gedichtje is echt gebeurd en gamers met kleinere broertjes en zusjes zullen zich in het stukje herkennen.

Ben je eindelijk bij de laatste eindbaas aanbeland,
met je schip op een onbewoond eiland gestrand.
En in het heetst van de strijd,
de goede prinses bijna bevrijd.
Ben je eindelijk bij de wijze fee
is het opeens tijd voor de TV.
Ja, de computer moet uit,
zo vindt de jongste spruit.
Iedere ouder zwicht meteen voor zo'n protest,
en gelijk is jouw goede humeur verpest.
Die baby's vergallen jouw plezier,
maar je ouders interesseert het geen zier....

Sanne de Wilde, Almere

■ Bedankt Sanne, voorlopig hebben wij onze portie poëzie wel weer gehad.

GARFIELD KNEUS

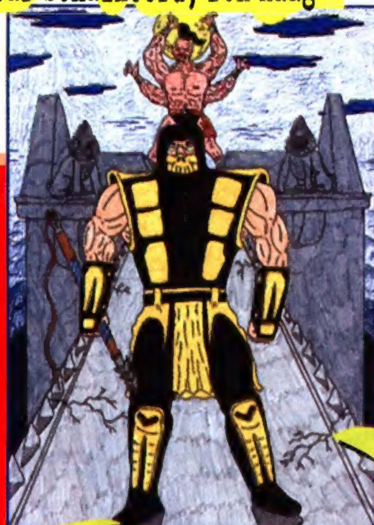
'Hoe durft hij!' schreeuwde ik op een mooie zaterdagochtend, toen ik Power Unlimited aan het lezen was. Wat een lauwe sukkel is die 'Killer Nick' of beter gezegd: Killer Kneus, want alleen eikels die niets beters te doen hebben dan (zeer slechte en al gekopiëerde) moppen nog eens op te schrijven en daarmee dit allerheiligste en superieure blad te verontreinigen halen hun inspiratie uit een Garfield agenda. I dare you, kneus! Schrijf terug als je durft!

Filip Reitema, Monnickendam.

■ Hoe weet jij trouwens dat die mop uit de Garfield-agenda komt?

Yo! Kunst

Oscar Schalkoord, Den Haag



Nils Bressers, Roosendaal





René Verbong, Tegelen



Sander van Zessen, Alphen a/d Rijn

nieuws

Kwartetje GAMETEK





Het Britse Gametek was één van de meest produktieve softwarehuizen van het afgelopen jaar. Vrijwel iedere maand bracht de firma wel een aantal nieuwe spellen op de markt. Ook dit jaar zal Gametek het releasetempo hoog houden.

Zo staan er op korte termijn vier nieuwe games op stapel. **The Art Of Fly Fishing** is een PC-spel voor visfans. Verplaats je richting grote Amerikaanse rivieren zoals de Yellowstone River, de Green River en de Silver Creek en probeer daar grote forellen aan de haak te slaan. Naast een uitgebreide bibliotheek met nuttige tips en praktische visinfo, heeft het spelgedeelte het levensechte visgedrag en dynamische weercondities ingebouwd.

Dark Colony is een futuristische militaire actie- en strategiesim voor de PC en **The Quivering** combineert de karakters van Dracula, Frankenstein, de weerwolf en vele andere griezels in een bloedstollende PC-adventure.



Flip Out tenslotte, is een erg grappig 3D-puzzle spelletje waarbij alles (letterlijk) draait om het behendig jongleren met tegels. Ja, tegels! Die jongens bij Gametek zijn werkelijk geFlipt!

SOUND BLASTER DOOR DE 64-GRENS

Waren we nog maar net gewend aan de Sound Blaster AWE32, kunnen we alweer gaan sparen voor de nieuwe generatie geluidskaarten van Creative Labs.



Met de Sound Blaster **AWE64** mikt de firma op amateurmuzikanten en PC-gebruikers die veel waarde hechten aan de geluidskwaliteit van hun computer. De **AWE64 Gold** is gericht op de professionele muzikant en de high-end geluidsfanaat.

SNUFJES

Beide kaarten bevatten Creative's meest recente audio-snufjes. We noemen ze even: 64-tonen polyfonie van een enkel MIDI-toestel, maximale upgrade mogelijkheid van 12 Mb, Sondius WaveGuide-technologie, Creative WaveSynth, 3D Positional audio en ruimte-effecten en full-duplex mogelijkheden voor Internet-communicatie en gelijktijdig afspelen en opnemen.

De Gold-uitvoering heeft de volgende extra's: standaard 4 Mb RAM, 2 Mb/3,5 Mb/4 Mb General MIDI SoundFont-banken, echte digitale output langs een SPDIF-connector, gouden RCA-connectoren en een geluidskwaliteit met de hoogste signaal-ruis-verhouding en de laagste harmonische vervorming van alle Sound Blaster-kaarten.

Snappen jullie het nog? De Sound Blaster AWE64 kost in ieder geval ƒ 375,- / Bfr 6.999 en is inmiddels gewoon verkrijgbaar. De Gold-kaart wordt verwacht in het eerste kwartaal van dit jaar.



AARDE IN GEVAAR

Ook spelproducent EIDOS Interactive probeert een graantje mee te pikken van het succes van spellen als Settlers 2, Z en Red Alert.

Hun variant op het aloude Dune-principe (het bouwen van een eigen wereld, militaire vestingen en het veroveren van land, gezien vanuit een bijna goddelijk perspectief) verschijnt in april en heet **Conquest Earth**. Buitenaardse wezens tegen het menselijk ras, of andersom. Een weinig verrassend thema en er is goed naar Command & Conquer/Red Alert gekeken, maar de 3D beelden van dit spel zien er in ieder geval veelbelovend uit. Spoedig meer info over Conquest Earth.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Volgende maand kun je (onder voorbehoud) (p)reviews verwachten van onder andere: Flying Corps (PC), Grand Prix Manager 2 (PC), Rama (PC), Cool Boarders (PSX), FX Fighter Turbo (PC), 2Xtreme(PSX), Bubsy 3D (PSX), Dark Forces (PSX) en Rebel Assault II (PSX). Bovendien zullen wij uitgebreid stilstaan bij de officiële lancering van het PowerWeb en natuurlijk bij de introductie van de Nintendo 64 in Nederland. Verder kun je de Nederlandstalige Red Alert Strategy Guide in jouw lijfblad verwachten! De nieuwe Power Unlimited ligt vanaf 24 februari in de winkels.

RACEN in 1997

Sega maakt eindelijk echt werk van haar PC-strategie.

In rap tempo worden of zijn de volgende titels op CD-ROM uitgebracht: Sonic CD, Daytona USA, Virtua Fighter, Sonic 3 en Sonic & Knuckles, Bug!, Virtua Cop, Baku Baku Animal en Panzer Dragoon.
Op korte termijn wordt daar nog Sega Rally, een van de populairste Sega Saturn-games, aan toegevoegd. De officiële release staat gepland voor 15 januari en Sega Rally PC gaat f 99,95 kosten.
Merit Studios, producent van onder andere Pete Sampras Tennis, werkt op dit moment extra hard om dit eerste kwartaal hun race-variant Total Drivin' aan het publiek te presenteren. Total Drivin is een PlayStation-titel in 3D waarbij je kunt racen in populaire rally- en sportwagens, variërend van Porsches tot Lambourgini's. Er zijn zes verschillende tracks (onder andere in Moskou, Hong Kong, de Zwitserse Alpen en de Schotse Hooglanden). Onderweg zul je niet alleen je tegenstanders te slim af moeten zijn, maar de wagen ook handig langs of over allerlei obstakels als instortende bruggen en uitbarstende vulkanen moeten manoeuvreren. Wordt vervolgd in Power Unlimited.











TWEE KEER SORRY

Twee foutjes in de Power Unlimited van januari. Op pagina 41 bespraken we het PC-spel Soul Hunt. Inmiddels is besloten dat dit spel niet op de markt zal verschijnen.
Een paar pagina's verder vermeldden we per ongeluk het telefoonnummer van Philips bij de korte bespreking van Pocahontas. Uiteraard hoort hier het telefoonnummer van Disney (020-5829206) te staan.

EMPIRE ZET ALLE ZEILEN BIJ

Ook het Engelse bedrijf Empire lanceert de komende maanden een aantal nieuwe titels. Vooral Age Of Sail ziet er veelbelovend uit.

Age Of Sail, gemaakt door softwareproducent TalonSoft, speelt zich af rond 1800 een tijd dat vele oorlogen op de woeste baren werden uitgevochten. Je start in 1775 als matroos van de Britse-, Franse-, Spaanse-, of Amerikaanse marine en de bedoeling is om via allerlei slim gevoerde veldslagen in 1820 je eigen standbeeld te hebben verdiend.
Maar liefst 600 historische schepen en 100 scenario's wachten om gecheckt te worden voor helden zonder watervrees.
Pro Pinball-Timeshock is het lang verwachte vervolg op Pro Pinball-The Web. Silicon Graphics werkstations staan borg voor gladde plaatjes en de stem van Orson Welles voor gladde praatjes. En, o ja, er zit ook nog een verhaal achter!?
Zoek je het liever hogerop, dan is het spel **Stars** het bekijken waard. Een zeer uitgebreid ruimte/strategiespel (handleiding 150 pag.) waarin het jouw taak is om de ruimte te veroveren. Mijnen exploiteren, planeten koloniseren, nieuw leven ontdekken enz. Typisch een spel voor de lange winteravonden.





de redactie

Bibberend en kleumend komen de redacteuren hun artikelen inleveren. De winter van '97 mag er wezen. En echte Hollanders houden van ijs- en schaatspret, toch?



SKATE
Hé man, ik kom uit Brabant. In de winter denken wij van onder de grote rivieren maar aan één ding: carnaval!



BAS
Ik ben nogal voorzichtig aangelegd en ga nooit over één nacht ijs. Maar als het dik genoeg is, hang ik graag bij de koek en zopie.



BJØRN
Of ik kan schaatsen? De achternaam is Bruinsma, I rest my case.

MICHAEL
Ik heb nog steeds een kater van die afgelaste Elfstedentocht vorig jaar. Er was nog drie dagen strenge vorst nodig en dat was ook voorspeld. Zeggen ze 'op het weerbericht kunnen we niet speculeren'. Toen was het ijs dik genoeg en zeiden ze, het gaat niet door want men verwacht over drie dagen dooi. Nou jij weer.



THOMAS
Als we vroeger ijsvrij kregen op school, zat ik de hele dag voor de kachel met m'n Game Boy. Mij zie je alleen schaatsen met st.juttemis, als de kalveren op het ijs dansen.



LAURA
Ik ben dol op ijs, vooral Magnums.



NANCY
Ik eis meer Mac-spelletjes! Ik draai overigens m'n hand niet om voor een dubbele Rietberger of een Cherryflip.



ED
Ik heb de hele zomer geskeelerd om deze winter goed beslagen ten ijs te komen. Vorig jaar heb ik nog de Gouwzeetocht gereden, de medaille hangt boven m'n bed, naast de foto's van mijn prachtige kinderen natuurlijk.

KEES
IJs is prachtig, vooral van diepvriesspecialist Sub-Zero. Vroeger gingen we altijd 'bochelen': met een groepje elkaar vasthouden en dan in gestrekte draf over het ijs en kijken wie er het eerste doorzakt. Daar heb ik die chronische loopneus aan overgehouden.



ANDREAS
IJs? Ja, in m'n whisky! Ik vertrek 's winters altijd voor een paar weken naar de tropen waar ik overigens graag een scheve schaats mag rijden.



BEN
IJspret is voor pinguïns. Ik zeg altijd maar: 'er is geen ijs, of het kost mensenvleis'.

deel 4

Howdi y'all. Oeps. En toen was de deadline van het januari-nummer alweer voorbij terwijl ik nog aan het wegvluchten was voor een grote boze vlammenzee die woest van de bergen af kwam rollen. Echt waar... In realtime, real life, weet je wel.



United States of Adam
CRUISIN' USA

Ik heb me de afgelopen weken vooral met adventures in het echte leven bezig gehouden: Cruisin' USA zeg maar, en dan in 4D. In een gammele Saab uit 1981 waarvan de remmen het niet echt meer doen. Precies het vehikel om de 700 kilometer op Highway No.1 van Los Angeles naar San Francisco mee te verschalken. Dit is een kustweg die zich een weg boort door de kliffen die het continent van Amerika afschermen van de Pacific Ocean.

GESTOORDE WEG

Een gestoorde weg met diepe afgronden, wolkenkrabberhoge bruggetjes en met om de bergtop een andere filmcrew die een achtervolging aan het filmen is. Dan weer met oldtimers, dan weer met glimmende Lamborghini's, en even waande ik me in de game Interstate '76, toen mijn geliefde vriendin buckwild ging in een ellenlange file door een plaatselijk pompoenfestival.
De sheriff die zij op de vluchtstrook bijna aanreed was te verbouwereerd om ons te arresteren en wees ons trillend de weg uit de impasse.
De nacht brachten wij door in het plaatsje Big Sur, maar werden twee uur 's nachts uit bed getroffeld met het verzoek onmiddellijk op te rotten, want de berg stond in de hens. Dat was pas spannend; tussen vuurspugende spaanders haarspeldbochten afscheuren. Ridge Racing to the max.

WHISKEY PETE

Als een volleerd Road Warrior zat ik een week later in de kar op weg naar Whiskey Pete, een casino tien meter over de grens van Californië (in Nevada), waar gokken legaal is en je op straat bier mag drinken.
Het was een rit van vijf uur over de Cajon Pass, de winderigste plek van Amerika, en onderweg

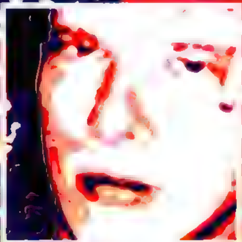


aten we bij de Summit Inn -'open 25 hours a day'- waar de beroemde gangsters Bonnie en Clyde vaak hingen. En we zagen in Baker 'the gateway to Death Valley'- 's werelds grootste thermometer. Echt de moeite van het negeren waard.
In Whiskey Pete staat als attractie de met kogels doorzeefde auto van het criminele paar. Een uiterst eigenaardig gevoel om in zo'n opgepoetste omgeving te staren naar de doodskist van twee jonge mensen.
Het geluid van alle eenarmige bandieten in Whiskey Pete, een 'poor man's casino' waar busladingen oude dametjes uit de ghetto's aangevoerd worden, is het geluid van de waanzin. Een soort van op hol geslagen platformspel. Ik was aldaar niet om te gokken -echt waar niet- maar om op een kunstenaarsevenement de Franse filosoof Baudrillard te horen spreken over het fenomeen 'Kans'. Ooit een Fransman Engels horen ouwehoeren? Onverstaanbare nonsens.

3X NIX

Het evenement werd pas leuk toen later bij vrienden op de hotelkamer vierhonderd spelkaartdekken tevoorschijn kwamen om een reusachtig kaartenhuis in elkaar te plakken. In plaats daarvan bekogelden we elkaar met al die kaarten en molde de hotelkamer dusdanig dat we ons niet veel later op straat bevonden.
Niet getreurd, we reden naar Las Vegas waar ze op de Strip geheel fokkin' New York in miniatuur aan het nabouwen zijn en dat binnenkort als casino geopend zal worden. We namen een kamer in Ceasar's Palace, waar ik na een nacht gokken met gratis bier op de slotmachines een winst boekte van welgeteld negen dollar.
Toen in de Mirage op een woeste witte tijger achter glas gestuit, het pronkdier uit de collectie van de magiërs Siegried en Roy, twee oude mannen die zoveel plastische chirurgie hebben ondergaan dat hun kop eerder hun poepgat lijkt.
Daarna in de piramide van Luxor drie rondjes ondersteboven gehangen in de AS 360 van Sega, een sukkelige F-15 simulatie die doet alsof het virtual reality is. Het was driemaal niks.
Nee, dan maar hopen dat ik je volgende maand wat zinnigers te vertellen heb wanneer ik bij de CES ben geweest, de grootste beurs op het gebied van consumenten-elektronika.

ADAM



POWER UNLIMITED'S games top 10

In samenwerking met Dutch Interactive Charts

Vanaf deze maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens uit de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden in de Veronica-gids en het vakblad Multi Media Markt. Naast de maandelijkse lijstjes in PU, zullen we om de twee weken de Power Top-10 / DIC publiceren op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Er zijn een paar kleine verschillen met de oude Top-10. De DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers (van ruim 150 adressen), daarom zul je vanaf nu ook veel oudere budget-titels tegenkomen. Omdat het de eerste keer is dat we de nieuwe Power Top-10 plaatsen, tref je nog niet de posities van vorige maand aan.

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

MEGADRIVE
Micro Machines Military (november) 8,1

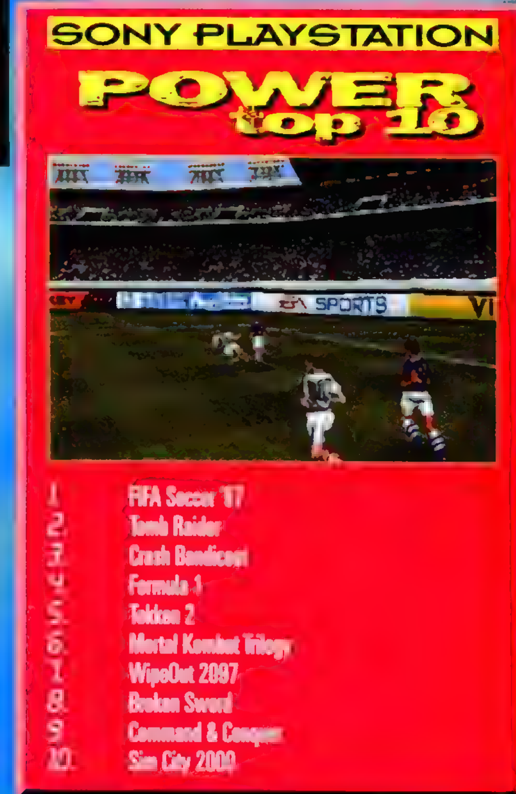
NINTENDO 64
Wave Race 64 (december) 8,5

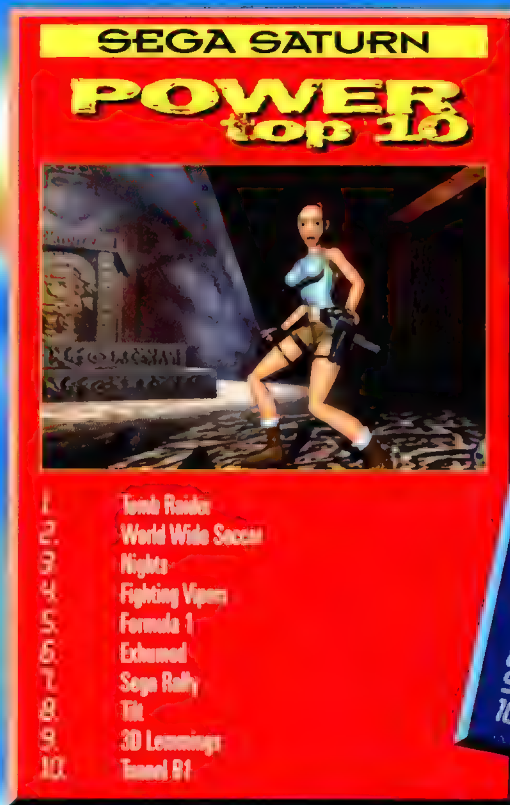
SATURN
Fighting Vipers (november) 8,9
Area 51 (januari) 8,6
Ultimate Revenge Attack (december) 8,3
Hexen (januari) 8,1
Keio 2 (januari) 8

PLAYSTATION
Mortal Kombat Trilogy (november) 10
Die Hard Trilogy (december) 9,6
NBA In The Zone 2 (januari) 9,4
WipeOut 2097 (november) 9,2
Robotron X (januari) 9,1
Namco's Museum Pieces 2 (november) 9,1
Pandemonium (januari) 9,1
Soviet Strike (januari) 8,8
Overblood (december) 8,8
Tomb Raider (november) 8,8
Disruptor (januari) 8,4
Destruction Derby 2 (januari) 8,1
Street Racer (december) 8,1
Iron Man (december) 8
Lomax (december) 8
Broken Sword (december) 8
Blazing Dragons (november) 8

PC CD-ROM
Deadly Tide (november) 9,8
Links LS (november) 9,2
Pinocchio (januari) 9
I Have No Mouth... (januari) 9
Red Alert (januari) 9
Quake Full Version (november) 9
Lighthouse (december) 9
Monty Python Holy Grail (december) 9
Pinball Construction Kit (december) 9
Rally Championship (januari) 8,8
Disney's Gamebreak (november) 8,7
Monster Truck Madness (december) 8,6
US Navy Fighters 97 (januari) 8,5
Tomb Raider (januari) 8,5
The Pandora Directive (december) 8,5
Fable (december) 8,5
Need For Speed Spec. Ed. (november) 8,4
Harvester (januari) 8,3
Orion Burger (november) 8,3
Z (november) 8,3
Down In The Dumps (december) 8,1
Privateer 2 (januari) 8
Timelapse (januari) 8
NBA Full Court Press (december) 8
Battlecruiser 3000 AD (december) 8
Dealy Games (december) 8









THE STREETS OF SAN FRANCISCO

Wegpiraten zet je schrap, de nieuwste sensatie op het gebied van het drie dimensionale racen is gearriveerd. Deze meesterlijke creatie van Atari draagt de naam San Francisco Rush Extreme Racing en zal, als we de fabrikant mogen geloven, de stoutste verwachtingen van de arcade-bezoeker overtreffen.

KEEP IT REAL

Een van de belangrijkste pluspunten van S.F. Rush is de mogelijkheid om uit maar liefst acht heilige koeien te kiezen. Iedere wagen is voorzien van unieke eigenschappen. Het verschil in snelheid is minimaal, de kicksaus zit hem in de besturing en de mogelijkheden om te manoeuvreren. Zo kun je beginnen met een makkelijk te hanteren automobiel. Zodra je het race-parcours onder de knie hebt, kan je je geluk beproeven met een van de wat meer realistische karretjes. De meest geavanceerde modellen zijn qua besturing vergelijkbaar met 'echte' racewagens.
De kast is zelfs uitgerust met een 'net echt' koppelingspedaal dus wanneer je, net als ik, niet in het bezit bent van een rijbewijs maar wel plannen hebt om dat auto-briefje in je bezit te krijgen, is San Francisco Extreme Racing een stap in de goede richting.

RIJ HEM ERUIT

Een opvallend verschil met de bestaande race-spelletjes is de aanwezigheid van sluip-routes. Terwijl je tegenstanders (mens of computer) als brave Hendrikjes het uitgestippelde parcours volgen, vlieg jij over daken, rij je door het riool en val je van afgesloten snelwegen af.
Pas wel op. Deze sluiproutes zijn niet waterdicht, het is niet onmogelijk dat je met volle vaart tegen een flatgebouw aanknalt of de verkeerde afslag neemt in het riool-netwerk en in iemand zijn anus belandt. Een hoog Ter Land, Ter Zee & In De Lucht gehalte maar dat dig ik wel.
Als ik ergens een hekel aan heb, zijn het wel van die spelletjes die te braaf zijn. Er kunnen mij niet genoeg brokken gemaakt worden en bij S.F. Extreme Racing kan ik dan ook m'n hart ophalen. Of dit alles bijdraagt aan mijn toekomstige rijgedrag is uiteraard nog maar de vraag.

HOUTEN KONT

De 'kast' ziet er eveneens lekker uit en, wat nog veel belangrijker is; hij zit zoals je mag verwachten van een machine waarin men heeft geprobeerd alles zoveel mogelijk op de cockpit van een race-auto te laten lijken.
De enige minpunten zijn de afwezigheid van een handschoenenkastje en de veiligheidsgordel en het feit dat je na verloop van tijd een houten kont krijgt van de plastic stoel. Als het autorijden in de echte wereld hetzelfde effect heeft op je zitvlak dan wacht ik nog even met dat rijbewijs.
In de wat meer uitgebreide arcades, die zijn uitgerust met meerdere San Francisco kasten, is het mogelijk om met maximaal acht personen tegelijk te racen.
De boodschap is duidelijk lijkt mij: laat niets je in de weg staan om deze race sensatie van het moment aan den lijve te ondervinden en spoed je naar de dichtstbijzijnde arcade.
KEES




Daar kan geen rijles tegenop!



Vlucht SF 352 vraagt permissie te landen.



Een deel van de bolides.


Waarheen leidt de weg...



Circuit voor gevorderden.


Riool-race.

DRAGON

Bowen is een ridder. Een echte, die volgens de Oude Erecode van Koning Arthur leeft. Maar de tiende eeuw na Christus is een zware tijd vol corrupte machthebbers. Voor eervolle ridders is weinig plaats. Dus zoekt Bowen een nieuwe betrekking. Hij wordt drakendoder.



Ridder Bowen is een beetje naïeve man. Hij verdient z'n geld door de zoon van de koning te trainen in zwaardvechten. De koning is een corrupte machtswellusteling die de boeren en arbeiders in z'n land volledig uitzuigt. Bowen hoopt dat zoon Einon het beter zal doen en probeert hem De Code bij te brengen. Dit zijn de regels waar de ridders van Koning Arthur's Ronde Tafel zich aan moesten houden (moed, deugd, waarheid, hulpelozen helpen enz.).

EINON IS SLECHT

Tijdens een opstand van arbeiders wordt de koning gedood en raakt Einon zwaargewond. Een draak geeft hem de helft van z'n drakenhart, waardoor Einon overleeft en zelfs onsterfelijk wordt zolang de draak leeft. Maar Einon is niet de betere koning die Bowen van hem probeerde te maken. Hij is zo mogelijk nog bloeddorstiger dan zijn vader en zaait angst en dood door het hele land.

Diep teleurgesteld en ervan overtuigd dat het drakenhart Einon behekst heeft, begint Bowen aan een zwerftocht door het land. Deze koning wil hij niet dienen. De ridder besluit drakendoder te worden.

VRIENDEN

Twaalf jaar later, na heel wat vuurspuwers gedood te hebben, ontmoet Bowen de laatste draak. Die laat zich niet zomaar doden; hij is niet voor niets de laatste draak

SHORTS



Michael Jordan en Bugs Bunny 'back to back' op de court. Warner Bros heeft eindelijk een bioscoopfilm met de Loony Tunes gemaakt. In **Space Jam** lopen, net als in Who framed Roger Rabbit, cartoons en mensen door elkaar.



Michael Jordan speelt zichzelf als 's werelds bekendste basketballer die zijn vrienden Bugs, Sylvester, Daffy, Taz en Elmer Fudd helpt. Zij worden namelijk bedreigd door Nerdlocks; cartoons van een hele saaie planeet die van hun baas de Loony Tunes moeten kidnappen en meenemen naar Moron Mountain. Dit is een pretpark dat wel wat nieuwe attracties kan gebruiken. De Tunes dagen de Nerdlocks uit voor een potje basketbal, winner takes all. Wat volgt is een basketbalwedstrijd in Tunesstijl met Air Jordan als sterspeler.

Space Jam is leuk, maar naar Loony Tunes begrippen wel wat braat (met uitzondering van de briljante Daffy Duck). Ook vraag ik me af hoeveel mensen in Nederland NBA-spelers kennen. Er lopen nogal wat sterren rond in de film die in Amerika wereldberoemd zijn maar hier alleen vage belletjes doen rinkelen. Maar ook zonder te weten wie Muggsey Bogues en Shawn Bradley zijn, valt er veel te lachen in Space Jam.
Vanaf 13 februari in de bioscoop.



HEART

gewonden, en Bowen ontdekt dat hij met een intelligent, grappig en elegant creatuur te maken heeft.
Ook kan Draco, zoals Bowen hem noemt, duidelijk maken dat niet het drakenhart maar Einon zelf verantwoordelijk is voor de massaslachtingen die plaatsvinden in het land. De jonge koning heeft gewoon een aardje naar z'n vaartje en kon dit lang verbergen houden voor z'n





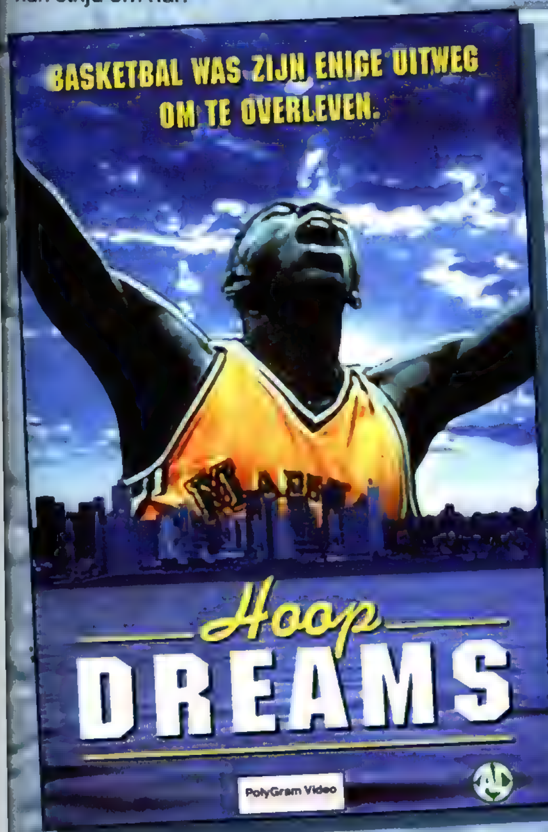
leraar. Bowen en Draco worden vrienden en beleven avonturen die uiteindelijk de toekomst van het land zullen bepalen. Dragonheart heeft geen opzienbarend verhaal maar maakt toch indruk. Een groot gedeelte hiervan is te danken aan de special effects makers die een overtuigende draak neerzetten. De rest komt van Sean Connery wiens stem en gezichtsuitdrukkingen voor Draco gebruikt werden. Het resultaat is een sprookjesdier, in een film vol echte mensen, dat minstens zo overtuigend en stukken sympathieker speelt dan de rest van de acteurs.
Dragonheart draait vanaf 30 januari.







Nog meer basketbal. Maar dan echt. **Hoop Dreams** is een documentaire waarin William en Arthur, twee jongens uit Chicago, gevolgd worden tijdens hun strijd om hun droom waar te maken: in de NBA spelen.
De importversie van de film slingert al een tijdje in videotheken rond maar sinds kort is de officiële, ondertitelde, versie te krijgen. De filmmakers hebben de jongens viereneenhalf jaar gevolgd. Daar is een bijna drie uur durende documentaire uitgekomen. Afgezien van de mooie basketbal-acties, laat de film goed zien hoe belangrijk sport in Amerika kan zijn wanneer je arm bent. Dat ook in universiteitsbasketbal alles om geld draait, zal weinigen verrassen en wordt mooi in beeld gebracht.
De jeugdselectie van Ajax is peanuts vergeleken bij college-basketbal.



Op de site van **Mars Attacks**, de sf-film die waarschijnlijk in maart in de Nederlandse bioscopen gaat draaien, zijn een paar screensavers te downloaden. Behalve dat ze je scherm tegen doorbranden behoeden, zijn de screensavers ook shoot'em up games. www.mars-attacks.com

SOUNDS BLENDER

Het 'pop-culture magazine on CD ROM' zoals Blender zichzelf noemt, bestaat al een tijdje. In het aanbod aan CD ROM's dat momenteel te krijgen is, vinden wij het nog steeds een van de betere. Vandaar dat er in deze Sounds aandacht aan besteed wordt.

Muziek vormt een groot deel van de inhoud van Blender. Interviews met muzikanten die naast tekst ook uit audioclips en filmpjes bestaan. Deze verschijnen door op de felgekleurde woorden in de tekst te klikken.

GEINTJE
De makers van het tijdschrift beseffen heel goed dat weinig zo vervelend is als grote lappen tekst van een beeldscherm lezen. Om dit tegen te gaan hebben ze gezorgd voor een strakke vormgeving, veel humor en onverwachte gebeurtenissen. In elk nummer zit een geintje verstopt achter een doodshoofdicoontje, dat op het beginscherm opduikt wanneer je met de cursor op een bepaalde plek komt. Klik erop en vreemde dingen gebeuren. In een nummer verschenen er beelden op het scherm die verdacht veel leken op een virus-aanval. In weer een ander nummer leidde het doodshoofdje tot een plek in een benauwde doodskist waar een sadistische beschermengel je ervan probeert te overtuigen dat je dood bent en daar maar aan moet wennen. "Klikken leidt tot niets, schik je maar in je lot en let vooral niet op de kleine beestjes die overal opduiken. Hadden je familieleden maar een stevigere kist voor je moeten aanschaffen." Daarnaast heeft elk nummer recensies van CD's, films en games en een paar tekenfilmpjes. Naast het tijdschrift is er ook de Blender Website. Dit is een soort alternatieve versie van het blad die meer op het Web is toegesneden. De humor is hetzelfde.
Blender kost 39,95 en is in de meeste kiosken te koop
Blendersite: www.blender.com

Sommige dingen veranderen nooit.

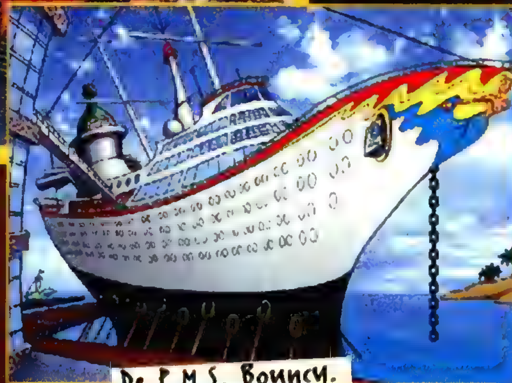
Life's a bitch, Larry.

Larry's hut is een plaatje.

Kom op Larry, grijp je kans!



Was ik maar zo groot en gespierd.


De P.M.S. Bouncy.



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Nog altijd even [illegible]
- ▲ Geurkaartje
- ▲ Dildo
- ▼ Woorden intikken

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Windows 95, Windows 3.1(voor beide Windows versies 12 Mb RAM) of Dos (8 Mb RAM), 486 DX2/ 66, SVGA, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

75

Larry is back and here to stay, maar niet voor lang. En daar bedoel ik mee dat ik 't een leuk spel vind, maar er snel op uitgekeken raakte. Gewoon omdat ik dagenlang dezelfde onderbroekenlol niet volhoud.
LAURA

Wat doen mannen in de midlife crisis het liefst? Juist, ze willen bewijzen dat ze 'm nog steeds overeind kunnen krijgen. Hoe bewijzen zij dat? Goed zo, ze proberen alles met borsten en een kort rokje in bed te krijgen. En wat doen programmeurs die in de midlife crisis zitten? Die maken dáár een spel van!!

HET IS UIT

Je kunt je misschien nog wel herinneren dat Larry en Shamara iets 'moois' met elkaar hadden? Nou, aan het begin van Love for Sail maakt Shamara het uit (de manier waarop is in een woord geweldig).
Gelukkig voor Leisure Suit Larry vindt hij een ticket voor een cruise. Aangezien hij toch niets beters te doen heeft, sleept hij zijn in het pak gestoken 'goddelijke' lijf naar het schip genaamd de P.M.S. Bouncy (ja, ik snap 'm: PMS staat ook voor pre menstrueel syndroom; de tijd van de maand dat vrouwen moeilijk doen en hoofdpijn hebben).

AAN BOORD

En wat een mazzel, de kapitein is een vrouw! En wat voor een, een vrouw die gek is op spelletjes en mannen. Tijdens elke cruise kunnen de mannelijke passagiers meedingen naar een weekje werken onder (of is dat boven?) de kapitein.

De competitie bestaat uit wedstrijden zoals; wie is de best geklede man, wie maakt het lekkerste toetje en een spelletje bowlen. Daarnaast is er voldoende vrouwelijk schoon aanwezig om te 'scoren'. Hoewel, uit de andere

Blow On
Whiz
Stomp On
Smell
Use
Other...
Venezuelan Beaver Cheese
Vice Grips
Kumquats
Orgasmic Powder

Liever een waterbed, Larry?

En













Larry games weten we dat scoren niet altijd even makkelijk gaat. De dames in kwestie hebben allemaal 'bekende' namen (en cup D, natuurlijk). Zo is daar de bibliothecaresse Victorian Principle, de schrijfster Drew Baringmore en natuurlijk kleding ontwerpster Jamie Lee Coitus.
Natuurlijk moet Larry weer allerlei dingen doen om zijn doel te bereiken. Voor Jamie Lee Coitus moet hij bijvoorbeeld materiaal vinden zodat zij een modeshow kan geven aan boord van de Bouncy.
Drew Baringmore heeft een heel ander probleem, zij houdt ervan om naakt te lopen dus heeft zij haar koffer met kleren aan een van de personeelsleden gegeven en zie die dan maar eens terug te krijgen want onze Drew gaat no way naakt mee naar Larry's hut.

Nou ja, hut... Larry's verblijf is ergens in de kelder van het schip. Een W.C die niet doorspoelt, lekkage boven de kooi en meer van dat fijns.

DILDO

Naast de competitie en al de babes is er nog meer om de speler bezig te houden. Zo kun je op zoek gaan naar dildo; de schattige rood witte zingende en dansende vibrator. Zo'n 32 keer verstopt deze 'joystick' (dank je, Ben) zich op het schip en de speler moet hem zien te vinden.
Om het speelplezier te verhogen, hebben de gasten van Sierra nog een extra dimensie in de doos gestopt (knap hè?). In de doos zit een kaartje met daarop verschillende genummerde vlakken. Elk vlak heeft zijn eigen geur. Als je met de verschillende dames praat, zie je dit kaartje in beeld en verschijnt er een cijfer.
Het is de bedoeling dat je op dat moment aan het kaartje ruikt voor het bijpassende geurtje bij die scène. Dus als Drew Baringmore haar naakte lichaam insmeert met zonnebrandolie ruik je de heerlijke geur van cocos. Ik zou alleen niet ruiken aan het kaartje als het nummer voor het toilet in beeld komt.

OPTIES

Wat mij betreft is een bepaald gedeelte van de besturing van het spel nog steeds klote, en dan bedoel ik voornamelijk het 'praten' met de personages die je tegenkomt. Niet het stellen van de vragen is zo erg, want de onderwerpen komen netjes rechtsboven in beeld, nee ik bedoel de 'other' optie. Hierbij kun je een woord intikken en dat vind ik gewoon lastig. Zelfs de mededeling 'denk als Larry' helpt mij geen zier. Negen van de tien keer begrijpen de dames me niet, zelfs niet als ik gevleugelde woorden als 'sex' en 'nude' in tik. Wat ik er rottig aan vind is eigenlijk dat het 't spel onderbreekt en je het gevoel geeft dat je nog iets moet vragen maar niet precies weet wat.
In het spel wordt gebruik gemaakt van een condoom als cursor, want zelfs een man als Larry doet aan safesex. Grappig is, dat als je iets kunt gebruiken, de condoom uitgerold is en wanneer een object of personage niet klikbaar is dan blijft het condoom verpakt.
Aangezien het schip en het spel vrij groot zijn, beweeg je je via een kaart van de Bouncy van de ene naar de andere plek. Dit is handig vooral omdat je dan geen tijd verliest met heen en weer lopen en je je goed kunt concentreren op de vrij moeilijke uitgebreide puzzels.

HANDIG

Wat goed is gedaan door Sierra, is dat je het spel, als je over een internet-aansluiting beschikt, automatisch kunt upgraden. Het enige dat je hoeft te doen is in te loggen en te klikken op een icoontje en de rest gaat vanzelf. Je hoeft dus niet meer zelf naar de homepage toe en daar te zoeken of er een patch is die je kunt gebruiken. Ook gaat het uitpakken en installeren vanzelf. Erg handig.

POWER TIP

www.sierra.com voor de messageboard en Larry's eigen chat room.

DONKEY COUNTRY
DIXIE KONG Double Trouble

Kennen jullie Dixie Kong nog? Je weet wel, die blonde gorilla die samen met Diddy in DKC 2 de koning der Kremlings van zijn troon stootte. Welnu, zij heeft in deel 3 het gorillarijk voor zich alleen. Diddy en Donkey zijn namelijk weer eens spoorloos verdwenen en in deze geweldige derde Double Trouble gaat zij helemaal los!

BOTER

Zo'n vier jaar geleden werd door het softwarebedrijf Rare een begin gemaakt met de ontwikkeling van de Donkey Kong Country serie. Binnen een paar maanden na de introductie van DKC1 in november 1994 werden ettelijke miljoenen(!!) cartridges verkocht. Nu zijn we alweer drie jaar verder, bezig met het derde deel en nog steeds blijft de Donkey Kong serie verbazen. De graphics zijn ook dit keer van een waanzinnige schoonheid en de gameplay glijdt als zachte boter door je handen.

DIXIE EN KIDDY KONG

In Double Trouble is het dit keer Dixie die de sterren van het digitale doek mag spelen. Was zij tot voor kort nog een B-aapje, vanaf deze maand mag Dixie zich een heuse videogameheldin noemen.

Dixie gaat dus op zoek naar Diddy en Donkey. Deze twee harige kameraden gingen een aantal dagen terug op een korte verkenningstocht langs de eilanden van het Kongrijk. De afspraak was dat ze voor het avondeten weer thuis zouden zijn. Maar helaas, twee nachten later was er nog geen Diddy of Donkey aan de horizon te bekennen.

Dixie begon zich zorgen te maken. De eeuwig dansende Funky Kong raadde haar aan om maar eens het gezelschap op te gaan zoeken van de jonge Kiddy. Misschien dat hij haar wel wilde helpen om op zoek te gaan naar de verdwenen helden.

"Ja, hoor, ik heb toch geen reet te doen...", was zijn nogal onvolwassen antwoord. En zo ging het duo op

POWER TIP

Vind alle bananenvogels en rond alle bonuslevels met succes af en er staan je een paar grote verrassingen te wachten.

POWER TIP

Wil je een spelletje spelen en geld verdienen? Ga dan bij Swanky op bezoek.

POWER TIP

Let goed op wat de beren je te vertellen hebben.

Laat olifant Ellie een vat opzuigen en er kan weer gegooid worden.

Door vaten op zijn kop te gooien, kun je Arich verslaan.

Dat ziet er gezellig uit daarbinnen.

Kom maar Ellie, je kan het.

Gooi een tor in z'n bek en hij laat een ongelofelijke boer.

He, daar hebben we Squawks ook weer

Aanpakken, smerige rat.

MOTOR BOAT
LEAVE CABIN

Bij Funky kun je gratis een bootje huren.

Wicked! I only need a few more parts to get

Oeps, die zaag ziet er verdomd scherp uit.

Met een

KONG
RY 3
NG'S
ouble!

TM*

pad. Op zoek naar de verloren gorilla's, op zoek naar zichzelf en vooral op zoek naar het grote avontuur...

WONDER BOVEN WONDER

Wat Dixie en Kiddy vervolgens allemaal op hun pad tegenkomen, is in grote lijnen hetzelfde als de avonturen in DKC1 en DKC2. Het zijn vooral de Kremlings die weer voor een hoop opontboud zorgen.
Maar de oerwouden en zeeën van het Kongrijk zijn in dit avontuur uitgebreid met een hoop nieuwe tegenstanders. Je moet bijvoorbeeld opletten als je Buzz tegen het lijf loopt. Dit is een onverslaanbare wesp die een cirkelzaag op zijn rug heeft zitten! En verder zijn er nog de spastische bewegingen van de springende spin Nid, de zenuwlijder Re-koi, de vervaarlijke Bazuka en nog een vette handvol ander kleurrijk uitschot.
Je zou bijna gaan denken dat het voor Rare onmogelijk was om de gameplay van deel 1 en deel 2 te overtreffen, maar het is ze wonder boven wonder toch gelukt. En ze hebben Double Trouble zelfs uitgebreid met een nieuw spelonderdeel: RPG!

BERENBOEL

Inderdaad, Double Trouble torent weer hoog boven zijn voorgangers uit en doet er zijdelings nog een schepje bovenop met wat nieuwe RPG elementen.
Dit nieuwe onderdeel is voornamelijk geconcentreerd rond een winkelketen van een hele grote berenfamilie. Deze beren lopen met hun winkels als een rode draad door het verhaal heen en bij een bezoek aan hun schattige boetiekjes vragen zij om op zoek te gaan naar een speciaal item of om een kleine opdracht uit te voeren.
Doe je dit zonder al teveel gezeur, dan worden Kiddy en Dixie beloond met een onderdeel voor Funky's botenwerkplaats of een ander leuk cadeautje. Luister dus goed naar wat deze beren je te vertellen hebben...

TURBO-BOOST

Natuurlijk kunnen er nog boekwerken volgeschreven worden over deze nieuwe kraker rondom de Kongs en hun geweldige avonturen. Het blijft echter een feit dat de spanning en spirit van het spel pas voelbaar zijn op het moment dat je Dixie en Kiddy door de eerste levels Double Trouble heen loodst.
Meer dan 40 levels en maar liefst 82 bonuslevels liggen met smart op je te wachten. En ik overdrijf niet als ik vertel dat we het als een klein wonder mogen beschouwen dat die mannen en vrouwen van het Engelse Rare weer zo'n fantastisch spel in een 16-bit cartridge hebben weten te proppen...
Als ze volgend jaar nu eens de gameplay van de Donkey Kong Sequels combineren met de turbo boost van de Nintendo 64, dan zal de Gameswereld compleet op zijn kop staan...

RAPPORT

GRAPHICS	9⁶
GELUID	8⁷
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	10

SNES
Prijs: ƒ 179,- Bfr. ca. 3320
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353



Het is Rare weer eens gelukt: Double Trouble steekt met kop en schouders boven zijn voorgangers uit. De gameplay en graphics zijn van een onovertroffen kwaliteit. Het enige dat jij hoeft te doen om hiervan te kunnen snoepen is naar de winkel rennen en een kleine investering doen. Geloof me, het is de moeite waard...
THOMAS


Take that, jij overjarige Gekko!


vat in je mik gaat je niet in je kouwe kleren zitten.

door het riool...
a's pas lachen.



Helaas, maar we beginnen gewoon opnieuw.



review

CAPTAIN QUAZAR

Captain Quazar is net Crusader in komische stripvorm, maar laat de kapitein het niet horen. Hij ziet zichzelf liever als een ouderwetse superheld.

3DO?

Captain Quazar is een produkt van de Amerikaanse firma 3DO - inderdaad, dat bedrijf dat een paar jaar geleden wel even een nieuwe standaard op gameshardwaregebied zou neerzetten met hun 3DO-console. Die gamesmachine is weliswaar nog steeds te koop, en er worden zelfs regelmatig nieuwe games voor gemaakt, maar dit levert zo weinig op dat 3DO zich gedwongen ziet van elke titel ook een PC-versie te maken.
Vandaar dat zich onlangs Captain Quazar op mijn computer aandiende, en ik moet zeggen, de kennismaking was allerminst onaangenaam.

QUAZAR NO REMORSE

Captain Quazar is een schiet-en-vernietig-alles-terwijl-je-bepaalde-opdrachten-uitvoert-spel. De speler kijkt schuin van boven op de mini-wereldjes waarin Quazar het geboefte moet uitschakelen.
Dit doet sterk denken aan Crusader No Remorse/No Regret, waarin ook een enkele vrijwilliger het moet opnemen tegen vele honderden gewapende mannetjes. Quazar oogt alleen wat vriendelijker (lijken verdwijnen spoorloos) en wat komischer, al wordt hij geacht net zo vernietigend te werk te gaan als zijn roodgeharnaste Crusader-collega.
De captain gebruikt daartoe standaard een arsenaal dat bestaat uit een machinegeweer, een aantal raketten en een paar handenvol granaten.
Upgrades en uitbreidingen (vlammenwerper, ijsgeweer, snelle laarzen enzovoort) kunnen op allerlei plaatsen in de levels opgepikt worden, of tegen betaling aangeschaft.
In de levels liggen ook allerlei powerups voor de captain klaar, waaronder sleutels, snorkels, extra levens, continues en geld. Op dit punt dus niets nieuws onder de gaming-zon, maar dat is geen bezwaar; dit type gameplay heeft z'n waarde al lang bewezen en het voldoet nog steeds prima.

QUAZAR EN CO

Na een poosje ongegeneerd om me heen geknald te hebben, viel me op dat Captain Quazar zelfs in de makkelijkste stand nog behoorlijk pittig is en dat komt vooral omdat er overal in het spel zo ontzettend veel tegenstanders zijn.
Hier komt de twee-speler mode goed van pas, want die komt erop neer dat Captain Quazar er een collega bij krijgt: Luitenant Pulzar. Dit mannetje wordt met hetzelfde toetsenbord bestuurd als de kapitein zelf en heeft precies dezelfde mogelijkheden - en vuurkracht. Naar keuze kan een van de helden ook met een joystick of gamepad bediend worden, wat wel zo handig is als alternatief voor twintig schietgrage vingers op één toetsenbord.

TANKJE

Captain Quazar krijgt in totaal tien missies, die zich elk in een a dere wereld afspele Bij elke missie is he bedoeling om alle a dere bewegende g hics stuk te schiete en alle stilstaande graphics op te blaz met gebruik van de tien verschillende w pens en in taal vijfhonder powerups. Een aanta van deze p wer-ups is verborgen geheime o slagplaats waarvan d toegangsc wordt geg ven door n netjes bij wie de ka tein het omringend gebouw heeft wegg schoten.
Doe je het allemaal goed, dan ma Quazar op een geg ven moment ook in een klein tankje ron den. Hiermee kan o der meer naar alle ten tegelijk geschot worden, wat missch minder veilig is voo sidekick luitenant P zar (die kan in 'hard mode' ook door de gels van Quazar ge raakt worden), maa wat wel een diepe i druk maakt op het t dat Quazar zo held tig bestrijdt.



POWER TIP
Meer info op het Internet-adres www.3do.com/studio3do/.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Heel veel actie
- ▲ Twee spelers op één scherm
- ▲ Eenvoudig speelbaar
- ▼ Grof geweld wel erg komisch gepresenteerd

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM. 1 Mb schijfruimte. Windows 95, SVGA, geluidskaart. Double speed CD-speler. muis/joystick/gamepad.
Fabrikant: Studio3DO
Distributeur: PMR
Tel: 023-5420554

8°

Minder serieus dan Crusader, eenvoudiger dan Command & Conquer, maar al met al lollig genoeg om flink wat vrije tijd mee te doden.
BEN

DONKEY KONG LAND 2

Donkey Kong Land 1 is ongetwijfeld een van de beste platformspellen ooit voor de Game Boy uitgekomen. Ach, waarom dan ook geen tweede deel. Het is alleen niet bijster origineel om een exacte kopie van DKC2 voor de SNES door de 8-bit molen te gooien...

RESPECT

Veel gamers kijken een beetje neer op de Game Boy, vooral zij die gewend zijn om met grote beeldschermen te werken en nauwelijks genoegen nemen met minder dan 16 bit.
Onterecht, want als je ziet hoe Donkey Kong Land 2 vanaf dat miezerige schermpje spettert, dan is respect zeker op z'n plaats.

DONKEY IS PLEITE

n de nieuwe SNES-naller Double Trouble ijn Donkey en Diddy erdwenen en is het ixie die op onderzoek it gaat. In Donkey ong Land 2 is het alen Donkey die vergen is om op tijd thuis komen. Nou ja, verdwenen... zeer waarschijnlijk zit dat irritante mannetje K. Rool achter zijn verdwijning.
Maar K. Rool was toch verslagen? Nou nee, op het moment dat de hele Kong-familie het heuglijke feit vierde dat de bananenvoorraad weer heroverd was op deze koning der Kremlins, sloop de king himself geniepig het Kong-partycentrum binnen om de inmiddels dronken en werkloze Donkey te ontvoeren. Net op het moment dat hij tegen het nieuwe behang van Cranky Kong stond te pissen, voelde Donkey een nekslag en verdween hij richting Kremlin-Land...
Hoe spijtig deze gebeurtenis ook mocht zijn, dit was natuurlijk het moment voor de kleine Diddy om te kunnen bewijzen dat hij zijn hormonen onder controle had en een volwaardig lid van de Kong-clan was. Helaas mocht hij niet alleen op onderzoek uit, maar moest hij een meisje aan zijn zijde dulden: de inmiddels beruchte diva Dixie Kong. Ja jongen, zo gaan dat soort dingen.

BENDE

In Donkey Kong Land 2 beginnen we waar het eerste deel ophield: het piratenschip van K. Rool. Helaas is de Koning van de Onderwereld zo slim geweest om met een sloep het ruime sop te kiezen. Diddy en Dixie zullen hem de komende tijd dus even niet meer zien.
Waar ze wel tegenaan lopen is een enorme bende Kremlins, insekten, monsters en obstakels die ten koste van alles willen voorkomen dat de familie Kong weer herenigd wordt.
Ondanks het kleine schermpje van de Game Boy zijn de gevechten en de platforms zeer gedetailleerd weergegeven.
Daarnaast is de besturing bijna net zo soepel als die van de SNES. Deze combinatie maakt Donkey Kong Land 2 tot het beste platformspel dat ooit voor de GB werd gemaakt.
Het is alleen wel jammer dat DKL2 geen originele titel is, maar een kopie van het SNES-spel dat eind vorig jaar al in de winkels lag. En wie mag kiezen tussen een SNES of een Game Boy zal, hoe handig dat pocket formaat ook is, altijd kiezen voor meer bits en bites...



Naar school? Ja, want daar kan je de boel saven!

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Heerlijk speelbaar
- ▲ Grafisch erg sterk
- ▲ Soepele besturing
- ▼ Diddy en Dixie werken niet samen

GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- Bfr. ca. 1450
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

8°

Ondanks het kopieerwerk, is Donkey Kong Land 2 een keiharde must-have voor Game Boy freaks. Het is gewoonweg het beste platformspel ooit verschenen en dat is reden genoeg lijkt mij...
THOMAS

POWER TIP
Diddy en Dixie kunnen de kleinere tegenstanders oppakken en weggooien. Kremlins zijn hier niet erg blij mee.


Dixie en Diddy laten er geen gras over groeien.

En kijk wie we hier hebben, onze goede vriend Enguarde.


Hé, onder welke steen kom jij vandaan!


Hebben we deze brilslang niet al eens eerder ontmoet?


Ongedierte bestrijden we met een rake trap tegen de vierde nekwervel.


Dit is nog eens wat anders dan een zeilbootje op de Vinkeveense plassen.





POWER TIP

Sonic lijkt een beetje van de kaart te zijn, maar onthoud deze geheime gang: hij leidt naar Tails!

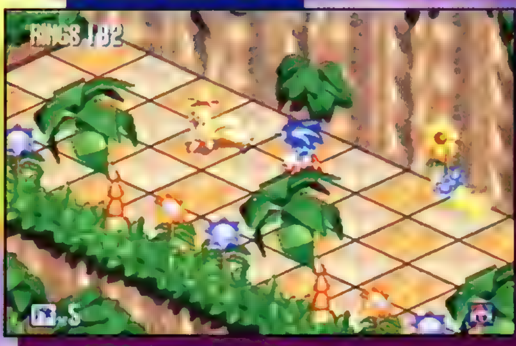




AMERIKAANSE IMPORT







Sonic en zijn buddies Tails en Knuckles gaan op vakantie naar het mysterieuze Flicky Eiland, waar waardevolle edelstenen te vinden zijn. Niet geheel toevallig heeft hun eeuwige vijand Dr. Robotnik dezelfde vakantiebestemming...

FLICKIES

Er bestaat een oude legende over het eiland Flicky. Alleen de mystieke kleine vogeltjes (flickies genaamd) weten waar de edelstenen, waaronder de Chaos Emeralds, zich op het eiland bevinden. Dr. Robotnik komt als eerste op het eiland aan en begint meteen met het nemen van defensieve maatregelen. Daarvoor haalt hij zijn geliefde robots uit de stofnesten, die hij niet meer had gebruikt sinds de vorige Sonic-videogame. De oude roestbakken zijn niet meer wat ze geweest zijn en dus besluit Dr. Robotnik ze een levende batterij te geven. Niets op het eiland zou die functie beter op zich kunnen nemen dan die vreemde flickies, maar waar zijn die snertbeesten? Terwijl Dr. Robotnik zich op zijn blikken kop krabt, verschijnt er uit het niets een fel stralende dimensie-ring, waaruit een groepje flickies vrolijk fladderend verschijnt. “Aha”, zegt de robodokter, “ze wonen in een andere dimensie!”

ROBODOC

Zelf zou ik daar nou nooit opgekomen zijn en dat bewijst maar weer dat je als schrijver van videogames soms tot een absurd niveau creatief moet fantaseren. Maar goed, we hebben het nog niet over de grootste toevalligheid gehad. Net als Dr. Robotnik een nieuwe uitvinding - de dimensiering generator - in werking heeft gezet, komt Sonic met zijn posse aanzetten. Na een gezond potje bluffen, waarbij Sonic roept dat hij Dr. Robotnik voorgoed zal vernietigen en als eerste de Chaos Emeralds zal bemachtigen en de robodoc scheldt dat zijn robots dat zullen voorkomen en de blauwe egel voorgoed naar de eeuwige jachtvelden zullen blazen, begint het spel.

GEEN CHAOS

Daarmee zijn ook meteen de regels duidelijk: bevrijd de flickies, vind de Chaos Emeralds en vernietig voor de zoveelste keer de bijna bejaarde Dr. Robotnik. Om d[...] flickies te bevrijden moet je eerst de robo[...] waar ze inzitten, vernietigen. De vrolijke v[...]geltjes zijn je dan zo dankbaar dat ze je m[...]teen overal naar toe volgen. Breng ze vervolgens naar de dime[...]sie-ring en pleur ze e[...] in: missie voltooid. Nu zou je denken dat je na elk voltooid leve[...] een Chaos Emerald krijgt maar dat is dus niet zo. De Chaos Emeralds zijn alleen t[...] vinden in de bonuslevels.

BONUSBOE[...] SLEEBAAN

Een bonuslevel krijg j[...] natuurlijk niet zo maa[...] daarom heten ze ook bonuslevels. Om je ge[...]luk in zo'n level te beproeven, moet je per level minimaal vijftig ringen verzamelen en deze aan Knuckles of Tails geven. Beide

Sonic 3



Wacht tot hij met z'n kop naar beneden gaat en spin...

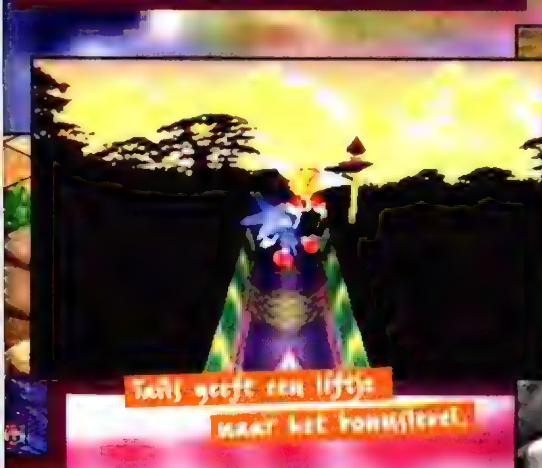


POWER TIP

De tweede bonusronde is heel wat moeilijker.



Eindbaas Robotnik in zijn vliegmachientje.



Tails geeft een liftje naar het bonuslevel.



Laat Sonic even draaien, hij blijft dan spinnen en je kunt pilaren wegblazen.

vriendjes bevinden zich ergens in de levels. Ze brengen je dan naar een soort bobsleebaan waar je, terwijl je naar beneden suist, zo veel mogelijk ringen moet verzamelen.
Heb je er genoeg, dan krijg je een Chaos Emerald (tenzij je ze alle zeven al hebt, want dan krijg je een extra leven in plaats van de verdiende Emerald).

DEPRESSIES

Oké, het theorie-examen moet je nu wel kunnen halen. Ik wel in ieder geval. Meer moeite had ik met de praktijk. Sonic 3D Blast bestaat uit zeven zones met elk tot drie levels. Niet dat die levels, tenminste in het begin, zo moeilijk waren. Het was meer de bediening van ons favoriete egeltje dat me zweterige palmen, spontane depressies en bloederige nagels bezorgde.
Onlangs nog had ik het voorrecht om Nintendo's topspel Super Mario 64 te spelen. Wat me nog het meeste is bijgebleven van dat spel is de heerlijke bediening van het loodgietertje, nog meer dan de graphics zelfs.
En juist op het gebied van de bediening laat Sonic het een beetje afweten, en dat ligt niet aan de Saturn, maar aan de programmeurs. Om Sonic namelijk 'naar beneden' te laten lopen moet je de joypad schuin naar links en naar beneden drukken. Met andere woorden: de richting waar Sonic naartoe drentelt, komt voor het gevoel niet overeen met de richting waarin je de joypad drukt. Aaaargh!

BETERE GRAPHICS

Maar goed, ik geef toe dat je na uren spelen enigszins aan die bediening went en dan gaat het weer een beetje beter.
Over de graphics niets dan goeds; betere heb ik tot nu toe niet gezien in een Sonic game. Bij het eerste level in de Green Cove Zone kom je bijvoorbeeld op een brug die over het water leidt. Door het transparante water zie je stenen op de bodem van het stroompje liggen en langs de kant staan fleurige bloemetjes. De brug is eigenlijk een hangbrug en dat merk je ook als je er overheen loopt. Loop je namelijk in het midden over de brug, dan zakt hij alleen wat naar beneden door, maar loop je aan de rechter- of linkerkant, dan helt hij ook nog eens naar die kant over. Voeg hierbij het onheilspellend kraken van de houten balken waar de brug van is gemaakt en je krijgt een heel realistisch effect.

DOMBOTS

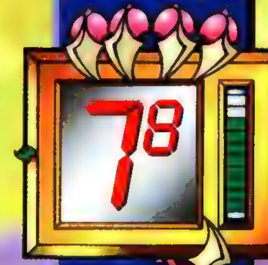
De robots van Dr. Robotnik zijn niet de snuggerste. Ze blijven regelmatig op één plek hangen en alles wat je dan hoeft te doen, is ze met een Sonic Spin uitschakelen.
Deze spin is bekend van de meeste vorige Sonic games: druk op de spinknop om Sonic te laten buitelen, laat de knop dan los en Sonic stuift weg in de door jou gekozen richting. Uit de robot ontsnapt dan een flicky die je blijft volgen tot je hem in de dimensiering dumpt.
Ringen zijn er genoeg, maar Tails en Knuckles zijn soms niet zo makkelijk te vinden. In een van de powertips laat ik zien hoe moeilijk het is. Opvallend vind ik dan ook hoe makkelijk het is om Dr. Robotnik aan het einde van Zone 1 te verslaan. Hij laat telkens een grote gespijkerde bal vallen die je even achtervolgt. Als de bal stil ligt, moet de robodoc hem komen halen en dat is het perfecte moment om even tegen zijn glazen bol aan te springen. Doe je dat vijf keer dan smeert hij hem en mag je naar Zone 2. Makkie toch?

RAPPORT

GRAPHICS	8,6
GELUID	8,2
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	7,0

- ▲ Kleurige graphics
- ▲ Veel actie in bonuslevels
- ▼ Geen passwords
- ▼ Verwarrende bediening

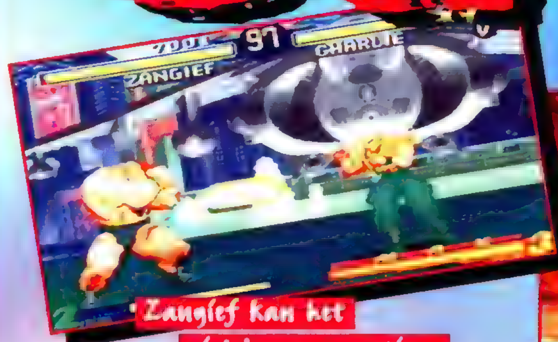
SATURN
Prijs: ƒ 119.50 Bfr. ca. 2175
Verkrijgbaar bij:
Dimension Plus
Tel: 050-3129818



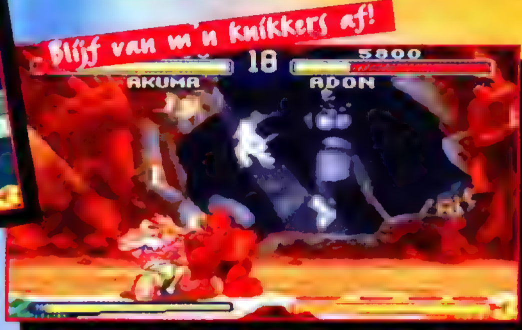
Sonic 3D Blast ziet er goed uit en heeft uitgebreide levels. De nadelen zie ik vooral in de bediening en het feit dat er geen password-systeem is ingebouwd. Desondanks denk ik dat echte Sonic/Sega fans een reden te meer hebben om van de Mega-Drive naar de Saturn over te stappen.
BJØRN

D Blast

Street Fig



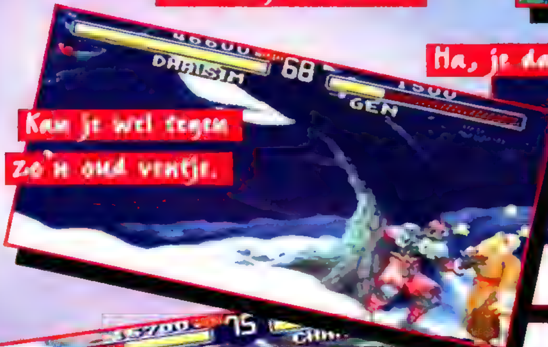
Zangief kan het niet langer aanzien.



Blijf van m'n knikkers af!

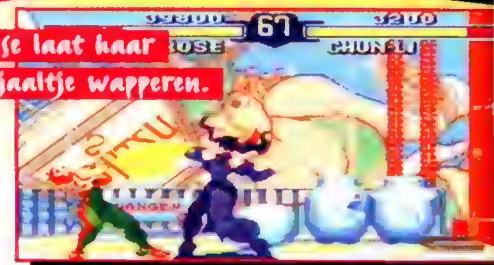


De snelle vuist van Bison velt zelfs een olifant.



Kan je wel tegen zo'n oud ventje.

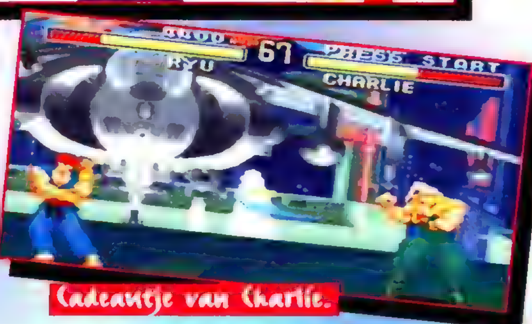

Ha, je dacht dat ik er niet bij kon.



Rose laat haar sjaaltje wapperen.



Ryu is geladen.



Cadeautje van Charlie.

FREEFIGHT

Ik zal maar eens beginnen te vertellen hoe het kwam dat het Rembrandtplein veranderde in een ware Battle Arena. Het is een gewelddadige geschiedenis, die begon toen het nachtelijke uitgaansleven zich in 1996 langzaam maar zeker verplaatste van het Leidseplein naar het Rembrandtplein. Nu zijn de lange weekendnachten in Amsterdam altijd al een zooitje, maar zo langzamerhand kun je stellen dat het plein meer is gaan lijken op de frontlinies in de sloppenwijken van Los Angeles dan een uitgaanskwartier. Elk weekend wordt er geknokt en elke keer moet de politie de vechtende jeugd uit elkaar trekken met behulp van de hondenbrigade, ruiters en de lange lat.

Omdat we vinden dat je op vrijdag en zaterdag beter een dansje kan maken dan een vechtpartij beginnen, organiseerden we een heus freefight-gala. Met de nieuwste aanwinst op de SNES (ja, die bestaat nog), Street Fighter Alpha 2, welteverstaan, want van echt bloedvergieten houden we niet.

1E RONDE: SAKURA VS. JANNEKE

Sakura zit nog op de middelbare school, maar ze is afgestudeerd in de zelfverdedigingskunst.

Janneke Rotsvast is een vrouwelijke bodyguard, traint bij een hoofdstedelijke kickboxschool en sluit steevast haar zaterdagavond af door een ontvreemde barkruk door de voorruit van de nachtbus te gooien.

Bij de aanvang van dit eerste gevecht blijkt al gelijk dat Janneke nog veel kan leren van Sakura. Meteen al bij het begin van het gevecht gooit Sakura er een van haar beruchte Shinku-hadoken uit. De Super Fireball schroeit het permanent van Janneke die meteen huilend afdruipt en belooft om nooit meer met barkrukken te smijten.

2E RONDE: RYU VS. STEVEN SPEKNEK

Welbekend natuurlijk voor de trouwe SF-fans, is Ryu. Beste student van de Shotokan karateschool en mooie jongen, die liever zijn handen schoonhoudt, dan ze te bevuilen aan ruziezoekers. Maar wie niet horen wil moet voelen.

Steven Speknek is portier bij de Escape. In die hoedanigheid heeft hij al heel wat jonge studentjes een kaakfractuur geslagen. Niet omdat ze zich niet aan de huisregels van de disco hielden. Nee, Steven heeft een hekel aan jongens met brillen.

Als een blinde stier stormt Speknek op Ryu af. Soepel stapt Ryu opzij en trakteert Steven op een harde Sho-Ryu-Ken (Dragon Punch). Hoewel de Dragon Punch normaal gesproken een os uitschakelt, is de uitsmijter van de Escape niet eens aangeslagen. Een harde vuistregen wordt door Ryu geblokt.

Gefrustreerd door zijn onvermogen om Ryu snel uit te schakelen, wordt Steven een beetje overmoedig. Hij denkt aan een finale klap genoeg te hebben, maar net op het moment dat hij wil toeslaan, gooit Ryu er een Shinku-Tatsu-Maki-Senpu-Kyaku (Super Hurricane Kick) uit.

De klap van de helicopterkick kraakt over het plein en de kaak van Steven Speknek is gebroken. Een gratis ritje naar de eerste hulp, waar zoveel studenten hem voorgingen, is het resultaat.

3E RONDE: ROLENTO VS. DE VISSER

Rolento is een Vietnam veteraan. Om zijn soldaten een voorbeeld te stellen toen ze zich tijdens de Vietnam-oorlog een keer versliepen voor een operatie, wurgde hij een van zijn manschappen met zijn blote handen.

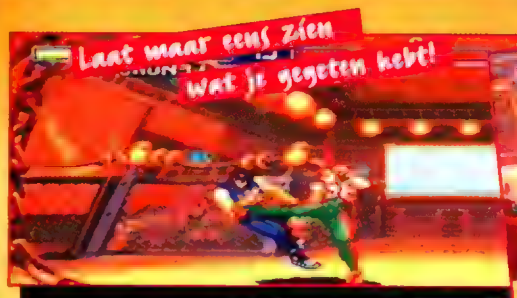
De Visser, z'n naam zegt het al, is een visserman uit Katwijk. Eigenlijk is hij in Amsterdam om zijn vrijgezellenavond te vieren. Als hij niet de kans had gekregen om aan het tournament mee te doen, was hij de hele nacht bezig geweest om vrouwen lastig te vallen en vuilnisbakken door wink ruiten heen te gooie Samen met hem zij nog twintig Katwijke meegekomen om fe te vieren en eens g de bloemetjes buite zetten.

De Visser stinkt een beetje en Rolento h een hekel aan vis. Daarom wacht Role rustig af tot De Visse zijn eerste move maakt. Een vuilnisba vliegt door de lucht Rolento kan het proj tiel nauwelijks ontwij ken. Wild met zijn ar men molenwiekend stormt de visboer o zijn tegenstander af. Met een High Kick d Rolento De Visser t sen zijn kornuiten b landen en voordat d visser ook maar aan stalten kan maken o verder te vechten, roept de ex-comma luchtsteun in: een v nietigende zee redu ceert het Katwijkse zelschap in een mu van tijd tot een zielig hoopje verkoolde m selijke resten. Opgeruimd staat netjes.

4E RONDE: BISON VS. OOM AGEN

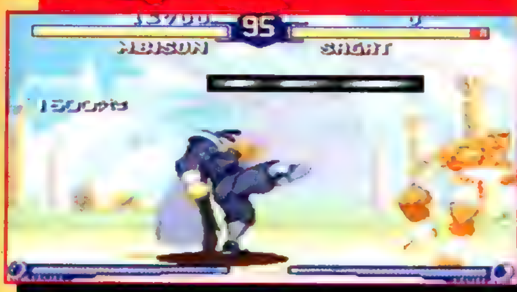
Bison, ons aller welb kende eindbaas, behoeft natuurlijk geen

hter Alpha





POWER TIP De eerste klap is een dubbele waard. 1500 punten om precies te zijn.



Het is wat onrustig geweest rond de feestdagen in de Amsterdamse binnenstad. Om een tipje van de sluier op te lichten, kunnen we je alvast vertellen dat de hoofdstedelijke onrust uiteindelijk uitmondde in een heus one-on-one beat'em up tournament, midden in het grasperk van het Rembrandtplein.





verdere introductie. Of het moet zijn dat hij een hekel heeft aan uniformen, behalve als hij ze zelf draagt.
Oom Agent is het prototype van een opgefokte agent met losse handjes. Dit soort dienders is er medeverantwoordelijk voor dat het zo onrustig is op en rond het Rembrandtplein. Als hij even de kans krijgt, slaat hij zijn arrestanten en schrijft in het rapport dat ze van de trap zijn gevallen. Bison heeft eigenlijk geen tijd voor het gevecht, hij heeft eindelijk een afspraakje kunnen regelen met Chun-Li. Op het moment dat Oom Agent met zijn wapenstok een dreigende beweging maakt, voert hij een Psycho Crusher uit. De agent valt meteen smekend op zijn knieën, de arme man heeft de meest vreselijke waanvoorstellingen. Al zijn slachtoffers uit het verleden ziet hij gillend aan zich voorbij trekken. De inderhaast ingeschakelde ziekenbroeders kunnen hem alleen nog in een dwangbuis gespen, net op tijd voordat hij zichzelf van kant wil maken met zijn dienstpistool.

5E RONDE: DHALSIM VS. ACHMED

Dhalsim is de zwerver van het tournament. Voor degene die het zich niet meer kan herinneren; Dhalsim komt op voor de hongerigen, de armen en de daklozen. Zijn einddoel is om een hogere staat van bewustzijn te bereiken door meditatie. Achmed is een opgeschoten puber uit Amsterdam-Oost. Zijn lust en z'n leven bestaat uit het uitlokken van vechtpartijen. Meestal zoekt hij grotere tegenstanders uit, omdat die hem met zijn 1.48 m onderschatten. Maar dan weten ze niet dat Achmed een geoefende vechtersbaas is. Wie hoog is, kan hard vallen en de slachtoffers van Achmed kunnen daar over meepraten.
Achmed probeert hetzelfde trucje als bij zoveel van zijn tegenstanders. Hij doet net alsof hij volstrekt niet weet hoe hij moet vechten. Maar Dhalsim trapt er niet in en teleport meteen bovenop zijn tegenstander. Als Achmed op de grond ligt te kermen dat hij veel kleiner is, maakt hij een einde aan het gekerm door een Yoga Shock uit te delen, waarvan het hele Rembrandtplein staat te schudden op zijn grondvesten.
Na vijf ronden met de professionals uit SF2 Alpha werd duidelijk dat herrieschoppers niets te zoeken hebben op het Rembrandtplein. Het werd dan ook zeer rustig na het tournament. Maar voor hoe lang?

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

▲ Supercombo's
▲ Auto-block
▲ Klassieker
▼ Meer van hetzelfde

SNES
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3075
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

78

SF2 Alpha is een adaptie van de arcade beat'em up. De nieuwe vechters zijn een extraatje, maar waar het in SF2 Alpha om draait, zijn de dodelijke combinatie moves. Mits op het juiste moment uitgevoerd, verandert je TV-scherm in een inferno van geweld. Ook de multi-hit mogelijkheden van deze klassieker geven SF2 Alpha weer een beetje aansluiting bij knokspellen als MK3. Het was eigenlijk wel fijn om weer eens met de Moeder Der Vechtspellen te mogen stoeien.
Een aanrader.
MICHAEL

Kuifje EN DE ZONNETEMPEL

Na het SNES-succes van Kuifje in Tibet, was het een kwestie van tijd voordat een tweede avontuur van deze jonge reporter zou worden gedigitaliseerd. De Zonnetempel is een waardige opvolger en Tintin-liefhebbers kunnen met een gerust hart op avontuur naar het oude Inca-rijk...



Kelere, wat een vette slang!



Dit heerschap kun je beter niet tegenkomen.



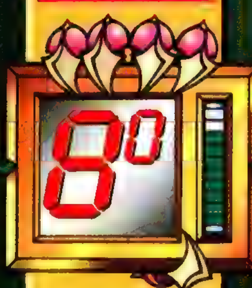
Inca mummies, daar kun je dus beter vanaf blijven.

RAPPORT

GRAPHICS	85
GELUID	75
ORIGINALITEIT	80
SPEELBAARHEID	80

- ▲ Goed verhaal
- ▲ Mooie graphics
- ▲ Erg lang speelbaar
- ▼ Te stugge besturing

SNES
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701



De Zonnetempel is een mooie aanvulling op al die Kuifje-albums die al jaren bij je in de kast staan. Als Hergé nog zou leven, dan kocht hij meteen een SNES om dit spel uit te checken...

THOMAS

HERGÉ? HERGÉ!

Het is een feit dat zo'n beetje iedereen die in Europa woont, wel eens een Kuifje-album onder ogen heeft gehad. Maar wie was nu de tekenaar en schrijver die deze eeuwig jonge en moralistische journalist het daglicht liet zien?
Zijn naam was Georges Remi die onder het pseudoniem Hergé sinds 1930 maar liefst 23 albums over deze jongeman schreef en tekende. Kuifje in de Sovjetunie was zijn eerste album en 46 jaar later, in 1976, verscheen zijn laatste: Kuifje en de Picaro's. Echt zijn laatste, want op 3 maart 1983 stierf hij.
Maar hoe zoet kan de dood zijn als je weet dat nog steeds een paar miljoen mensen dagelijks plezier beleven aan jouw creatie. Kuifje is still going strong en het Belgische Infogrames doet er met deze Zonnetempel gewoon nog een schepje bovenop...

DE VLOEK

Kuifje en De Zonnetempel is vermoedelijk het meest populaire avontuur dat Hergé ooit heeft gemaakt. Dit komt waarschijnlijk door het spannende verhaal en de uitgebreide research die hij hiervoor gedaan heeft. Van Inca graftombes tot eenvoudige aardewerk potten: alle details werden grondig door hem bestudeerd voordat hij er een tekening van maakte.
Het verhaal gaat over de geheimzinnige Inca mummie Rakar Kapak. De leden van de expeditie die deze mummie hebben meegenomen, lijden stuk voor stuk aan een mysterieuze ziekte. Volgens een van de geleerden zou de mummie wel eens de oorzaak kunnen zijn van deze vloek.
Nieuwsgierig als hij is, gaat Kuifje natuurlijk op onderzoek uit. Maar plots wordt professor Zonnebloem ontvoerd... Wat heeft dit nu weer te betekenen? Samen met Kapitein Haddock, zijn keffertje Bobby en een flinke dosis malariapillen vertrekken ze naar Zuid-Amerika. Daar waar zo'n vijf eeuwen geleden de Inca beschaving nog bloeide voordat het door de Spanjaarden werd uitgeroeid. Of zou er toch nog wat van die beschaving over zijn gebleven...?

ASS KICKEN

De Zonnetempel is in vele opzichten te vergelijken met zijn voorganger Kuifje in Tibet. Het is een platformadventure waarbij zo'n beetje alle disciplines van het huidige gamen in naar voren komen: klimmen, zwemmen, schieten, rennen, duiken, bukken, duwen, gooien, teamwork, noem maar op.
Aan de graphics kunnen ook dit keer een paar lekkere puntjes gezogen worden. Start het spel en het is alsof je een Kuifje-album opent waarin alle karakters tot leven komen.
Het enige grote nadeel aan het spel is de houterige besturing. Deze is af en toe zo knullig dat het gaat irriteren. Nu ben ik sowieso nogal snel geïrriteerd als iemand niet doet wat ik wil, maar je zou die karakters zo nu en dan een verschrikkelijke schop onder hun kont willen geven...
Toch blijft dit Zonnetempel avontuur een verrijking van je SNES-collectie.



Bij deze man kun je gereedschap krijgen.

POWER TIP





Professor Zonnebloem is ontvoerd en Bobby zal een pootje helpen.

Discworld 2

MISSING PRESUMED...!?

De Dood zadelt zijn dode ros Binky en trekt er met zijn zeis op uit om zijn dagelijkse quotum bewoners van Discworld te oogsten. Hij rijdt met z'n paard boven Donkey Cart Park en...



Luggage, de lopende inventory, volgt Rincewind zonder vr...

BURP

Rincewind loopt na een avondje zuipen met de aapachtige bibliothecaris terug naar de Unseen University. Totdat hij bij het Donkey Cart Park aankomt. Daar ziet hij dat er net een bom geplaatst is door een vaag figuur. Natuurlijk probeert Rincewind de bom te ontmantelen en...

BOEM

Rincewind en de bibliothecaris kunnen gelukkig op tijd aan de ontploffing ontkomen. Met de Dood is het anders gesteld... Wat er ook met hem gebeurd moge zijn, hij is de grote afwezige in Discworld. Dit is natuurlijk hartstikke lastig want mensen sterven wel, maar hun geest blijft gewoon in Discworld rondhangen en vooral doorkletsen.
In de Unseen University hebben ze daar pas last van als Windle Poons het loodje niet legt (terwijl dat wel de bedoeling is). Dus wil de Archchancellor de dood terughalen via een ingewikkelde rite. Rincewind en de lopende inventory Luggage moeten daarvoor de benodigdheden halen. Denk nu niet dat het halen van de ingrediënten alles is dat je als speler moet bewerkstelligen. Dit is slechts een heel klein gedeelte van het spel. Discworld 2 is namelijk net als zijn voorganger weer verdeeld in verschillende episoden en dat betekent een heleboel puzzels en opdrachten.
Maar nu we het toch over deel 1 hebben; het is zo'n twee jaar geleden dat dat deel uitkwam. De tijd heeft intussen niet stil gestaan en dat is duidelijk te zien in deel 2.



Het paard van Troje op z'n Discworld's.



Rincewind heeft een geitesikje gekregen.



Met z'n nieuwe uiterlijk maakt Rincewind misschien wel een kansje

TIME FLIES...

Rincewind is in die twee jaar bijvoorbeeld ouder geworden (en sommigen zeggen ook knapper) hij is nu heel modern in het bezit van een geitesik (twee jaar geleden noemde we dat nog een stom baardje).
Dit is echter niet de enige ontwikkeling die het spel heeft doorgemaakt. Discworld 2 is gebruiksvriendelijker geworden. In plaats van het irritante 'That doesn't work', krijg je nu anderssoortige reacties van Rincewind te horen. Hij komt nu ook niet verder dan je te vertellen wat voor soort object je hebt aangeklikt, maar het is toch een stap in de goede richting.
Discworld 2 is misschien minder irritant, maar op den duur net zo frustrerend omdat de puzzels weer even onlogisch en vreemd zijn als in deel 1.



Zou jij een tweedehands kameel kopen bij die kerel?

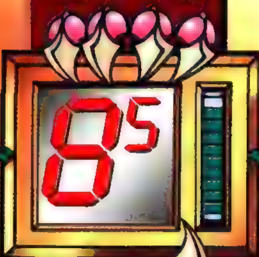
Wel is er in het spel ingebouwd dat je, als je erg ver van de oplossing afzit of afdwaalt, wordt teruggeleid naar het punt waar je in de goede richting zat. Dit gaat voornamelijk door vage hints die Rincewind je tijdens het spelen geeft.
Gelukkig is een aantal dingen wat betreft gameplay hetzelfde gebleven. Je kunt nog steeds via iconen de toon waarop je een vraag stelt, regelen. Zo is er bijvoorbeeld het vriendelijke icoon en het sarcastische icoon. Ook de simpele manier van bewegen is onveranderd; één klik voor richting, dubbelklik voor actie; een kind kan de was doen.
And last but not least, Eric Idle doet nog steeds de stem van Rincewind!

RAPPORT

GRAPHICS	85
GELUID	85
ORIGINALITEIT	90
SPEELBAARHEID	80

- ▲ Eric Idle
- ▲ Verbeterde gameplay
- ▲ Melig
- ▲ Moeilijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Systeemeisen: 486DX2/66, 8 Mb RAM (16 Mb RAM voor Windows 95), Double speed CD-ROM, SVGA, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Die gasten van Psygnosis kunnen bij mij niet meer stuk! Discworld 2 is namelijk een waardig opvolger van deel 1; even melig, even mooi en met een verbeterde gameplay.
LAURA

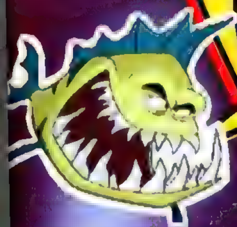


De dood zit stevig te paard.



Alhoewel...

TOONSTRUCK



Pitbull Piranha.



Killerclown.

Ik opende de doos, haalde er de CD uit en stopte hem in mijn computer. Boem, splat, djing...ik was Toonstruck.

UITZONDERLIJK

Toonstruck is een interactieve tekenfilm. De hoofdpersoon Drew wordt gespeeld door Christopher Lloyd (de professor uit Back To The Future). Zijn rol in dit spel is helemaal gefilmd met een groen doek als achtergrond. Met allerlei speciale technieken hebben ze het voor elkaar gekregen om dit in een tekenfilm te verwerken. Net zo iets als in de film Roger Rabbit. Maar dat is niet alles. Je kunt Drew namelijk door het hele spel bewegen, en ook met de cartoons laten omgaan en praten. Nou is dit niet nieuw voor adventure spellen maar in dit spel hebben ze het wel uitzonderlijk mooi gedaan.

ULTRA FUNNY

De gameplay is ook perfect. Met Flux in zijn kielzog beweegt Drew zich soepeltjes door het hele spel. De interactie met de omgeving is geweldig en vaak erg grappig.
Drew en Flux zijn net een soort komisch duo. Als de een iets zegt, zal de ander daar meteen een komische opmerking achteraan plakken. De conversaties in dit spel zijn sowieso ultra funny. Vooral Flux kan nog wel eens erg grof uit de hoek komen en dat mag ik wel.
Vaak zie je in dit soort spellen dat steeds weer dezelfde zinnetjes herhaald worden. Bij Toonstruck gebeurt dit bijna niet. De gesprekken zijn ontzettend uitgebreid, en zelfs als je terug gaat naar een plek waar je al eerder was, kan het gesprek een compleet andere wending nemen.

EIKELS JATTEN

Het spel zelf is niet makkelijk. Je zult veel moeten vragen, proberen, combineren en uitpuzzelen. Overal kom je wel iets of iemand tegen die je verder kan helpen. Het is alleen een kwestie van de juiste vragen stellen en de juiste dingen proberen.
Flux loopt niet alleen maar achter je aan om bijdehante opmerkingen te maken, nee, hij komt vaak ook erg goed van pas. In de slaapkamer van Koning Hugh bijvoorbeeld, kun je Drew niet op het bed laten kijken en zul je Flux het gammele trappetje op moeten sturen.
Dit heeft niet altijd succes. Op een gegeven moment stuurde ik Flux een boom in om een paar eikels van een eekhoorn te jatten, en toen werd ie er bont en blauw weer uitgeslagen door die rooie pluimstaart.



Trek maar eens aan die staart Drew.

TOONSITE

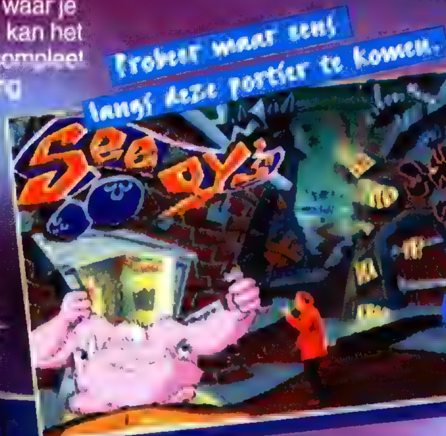
Normaal ben ik niet zo dol op dit soort games, maar ik raakte al snel verslaafd aan dit spel. Omdat ik op een goed moment vast zat, ging ik op Internet kijken of ik misschien wat cheats kon vinden. Na een tijdje zoeken, kwam ik zowaar een heus Toonstruck site tegen.
Helaas vond ik hier geen cheats maar wel veel ander leuk spul. Zo kun je daar een Theme Pack downloaden. Hiermee kun je onder andere je hele desktop op je computer in een Toonstruck desktop veranderen. Je geluiden, iconen en lettertypen veranderen allemaal.
Je kunt uit drie verschillende versies kiezen. De lieve (zacht roze kleurtjes, konijntjes en hartjes), de funny (cartoon stijl met maffe iconen) en de gemene (Nefarious als wallpaper en naar klinkende geluidjes etc.). Overal in mijn computer duiken inmiddels vreemde iconen of maffe geluidjes op en ik ben zo 'Toonstrucked' dat ik mijn deadline helemaal ben vergeten en eigenlijk weer aan het werk zou moeten gaan. Maar dat kan pas als ik dit spel heb uitgespeeld, sorry hoor Ed, kan er niets aan doen, dit spel is verslavend.

RAPPORT

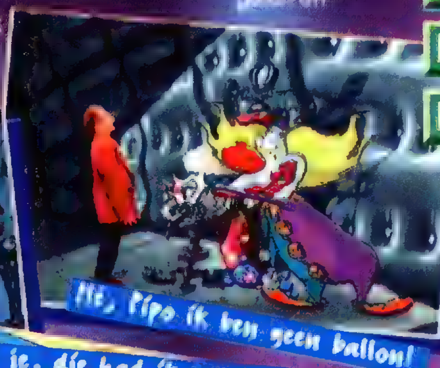
GRAPHICS	9^{5}
GELUID	9^{5}
ORIGINALITEIT	9^{0}
SPEELBAARHEID	9^{5}

- Extreem mooie graphics
- Hele goede gameplay
- Drew en Flux zijn erg komisch
- Erg lang speelbaar

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486/66, 30 Mb schijfruimte, muis, 8 Mb RAM, SVGA Videokaart, Double speed CD-Rom Drive, 8 bit soundkaart.
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Probeer maar eens langs deze portier te komen.



Hé, Pipo ik ben geen ballon!



Dank je, die had ik net nodig.



Electric boogie.

SM Koe.



Toonstruck Rules Big Time.

BAS

Je dacht dat alle videogames uit pixels bestonden? Not! Soms bestaan ze uitsluitend uit klei. Zoals deze.

SPIELBERG
In 1977 maakte iemand een aantal tekeningen over een merkwaardig buurtje zomaar ergens op een planeet. Deze tekeningen werden 'A beautiful day in the Neverhood' genoemd. Zeven jaar later kwam een aantal gamesprogrammeurs van Virgin op het idee om naar aanleiding van de tekeningen een nieuwe videogame te maken. Omdat de programmeurs niet helemaal tevreden waren over hun werkgever, begonnen ze samen een eigen bedrijfje, The Neverhood geheten. Het idee werd vervolgens aan Steven Spielberg gepresenteerd, die het een prachtig plan vond. Hij investeerde een onbekend bedrag in Neverhood en de produktie kon beginnen.

THE MAKING OF...
Allereerst werd het hele verhaal van het spel getekend, gewoon met potlood en papier. Toen dat ergens op ging lijken werd een aantal kleiers ingehuurd die de ondankbare taak hadden om van alle tekeningen kleifiguren te maken. De volgende stap was het filmen en animeren van de kleipoppen, kleihuizen, klei-achtergronden en kleivoorwerpen. Dat gebeurde door elke scène uit het verhaal in een studio neer te zetten en daar een afbeelding van te maken. Deze afbeeldingen werden vervolgens door de knappe koppen met verstand van computers gedigitaliseerd, bewerkt en op een CD-Rom gezet. Bij elkaar duurde dit alles een jaar en werd zo'n drie ton klei gebruikt. Maar toen hadden ze ook wel een heel bijzonder spel gemaakt.

KLEIOTHEEK
De hoofdrolspeler van Neverhood is Klaymen. Door puzzels op te lossen en goed te zoeken kan hij twintig cartridges vinden die tezamen een kleifilmpje opleveren. Uit dat filmpje moet duidelijk worden hoe het spel uiteindelijk gewonnen kan worden.
Maar al veel eerder in het spel wordt duidelijk wat er nu eigenlijk aan de hand is in deze kleiwereld. En dat heeft alles te maken met de ontstaansgeschiedenis van deze wereld...

KLAY, THE EARLY YEARS
Ooit was er de Vader, een mysterieus wezen uit 'de andere kant'. Over de Vader is niets bekend behalve dat hij op een gegeven moment Quater maakte. Deze Quater maakte op zijn beurt zeven verschillende koningen, die ook weer allemaal hun eigen wereld maakten.
Het probleem zat 'm in de zesde schepping: Hoborg. Deze robotachtige kleikoning wilde een wereld maken waarin hij voor altijd gelukkig zou kunnen leven. Maar er ging iets mis. Wat precies mis ging maakt


...t dank aan Mick Jagger voor de lippen.


Klogg.


Go Klaymen go!

the Neverhood

Hoezo heb je hier een kleibewijs voor nodig?



Yeah right!


Kleiduimpje.

deel uit van het spel en daar moet je dus zelf achterkomen.
De opdracht aan Klaymen: help Hoborg bij het maken van de wereld die hij in gedachten had, zodat iedereen alsnog voor altijd gelukkig kan leven.

UITBUIKEN

De interface van Neverhood is echt zo simpel als je maar kan bedenken. Er zijn geen menuutjes, geen echte inventory's, geen niks. Het enige dat je moet gebruiken is de muisaanwijzer, waarmee je op van alles en nog wat dient te klikken. Vind je op die manier een voorwerp dat je ergens voor kunt gebruiken, dan stopt Klaymen die zelf in z'n buik (die dient als opslagplaats). Moeten de voorwerpen ergens gebruikt worden, dan haalt Klaymen ze zelf uit z'n 'inventory' en gebruikt ze zelf op de juiste manier. Wat er dan voor de speler overblijft is vooral het oplossen van allerlei puzzels en het bezoeken van de juiste plaatsen.

KEN JE KLEIWERELD

Uiteraard is Klaymen niet de enige bewoner van dit spel. Zo is er ook nog Klogg (de 'bad guy' die Klaymen zo veel mogelijk tegenwerkt), **Hoborg** (degene die jouw hulp nodig heeft), **Willie** (een jochie dat je helpt door af en toe brieven te sturen waarin hints staan), **Robot Guy** (het vriendje van Willie) en tot slot **Ugly Guy** (een groen monster dat je regelmatig probeert te verslinden). Voor de tips van Willie moet je telkens terug naar het huisje waar het spel begint, en om de cartridges af te spelen moet je steeds naar een speciale videoplayer die elders in de kleiwereld staat. Aangezien er geen manieren zijn om snel deze speciale plaatsen te bereiken, zit er niets anders op dan telkens weer overal heen te lopen. Een kaart of iets dergelijks is niet verkrijgbaar, reden om de kleiwereld eerst goed te verkennen alvorens je de puzzels probeert op te lossen.


Voor het plantje een ring en de deur gaat open.

DE LETTER H

De puzzels zijn niet al te moeilijk, helemaal niet voor ervaren spelers. Zo kom je bijvoorbeeld op een gegeven moment een deur tegen waarop drie grendels in drie verschillende kleuren zitten. Deze deur gaat open door elders in het spel op drie knoppen te drukken met dezelfde kleuren als de grendels.
Andere puzzels zijn onder meer schuifpuzzels (vorm bijvoorbeeld de letter H om een nabij gelegen dichte deur te openen) en sorteerpuzzels (maak een mannetje helemaal rood om hem te veranderen in een lopende bom waarmee het groene monster een poosje uitgeschakeld kan worden).
Zijn de puzzels desondanks te moeilijk, dan zijn er onder andere op de website van Neverhood allerlei hints en oplossingen te vinden.

KLAYMEN ONLINE

Die website van Neverhood (www.neverhood.com) is sowieso de moeite waard om te bekijken. Het hele produktieproces van het spel staat hier uitgebreid beschreven, inclusief allerlei schetsen en tekeningen aan de hand waarvan de figuren zijn gemaakt. Je kunt zelfs op diverse kleifiguren klikken die na twee dagen aan een grote totemuur worden toegevoegd, waar iedereen het resultaat kan bekijken.

TIKTAKTIKTAK

Wil je eerst een demo van dit spel zien. Dat kan, maar het zal niet prettig worden. Op het Internet-adres www.dreamworksgames.com zijn twee demo's verkrijgbaar. Eentje met twee en eentje met één puzzel.
Het probleem is echter dat de eerste demo 22,4 Mb groot is en de tweede demo 11,8 Mb. Met een 14k4 modem kost het maar liefst zes uur om de eerste demo te downloaden, en zo'n drie uur voor de tweede. Alleen de moeite waard als je een hele snelle Internetverbinding hebt (ISDN bijvoorbeeld) of als je je echt suf verveelt. Maar waarom zou je al die downloadmoeite doen? Als je de demo hebt gezien wil je ongetwijfeld toch het hele spel hebben.


Toch maar met de fiets?


Klaymen, de man met de drieknops-borst.


Hoborg en zijn vriendje.


Moet je maar geen vreemde paddestoelen eten.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

+ Komisch
+ Zeer fraai om te zien
+ Supersimpele bediening
− Puzzels zijn een beetje makkelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Systeemeisen: Pentium 75, 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, SVGA, Quad Speed CD-speler, geluidskaart, muis, Windows 95.
Fabrikant: The Neverhood/ Dreamworks Interactive
Distributeur: Microsoft
Tel: 023-5677700



Veel van dit soort spellen zullen er vast niet gemaakt worden (want wie krijg je zo gek om dat allemaal te kleien en te verfilmen?). Alleen al daarom is dit een bijzonder spel waar de gelukkige eigenaar veel plezier aan kan beleven.
BEN

EARTHWORM JIM 2



Je wist natuurlijk al dat dit wrede spel een vervolg had gekregen. Niet? Sukkel! Natuurlijk is er Earthworm Jim 2. En nu nog op de PlayStation en Saturn ook!

WHASSUP?

Jim heeft zich weer heel wat ellende op de hals gehaald. Daar is hij nogal goed in want hij bestaat voor ongeveer 90% uit hals. In dit nieuwe avontuur heeft snoodaard Psy-Crow de lieftallige prinses What's-Her-Name gekidnapt. Omdat zij de enige troonopvolgster is, wordt haar eventuele echtgenoot automatisch koning van het Koninkrijk der Melkweg!
Jim moet zorgen dat Psy-Crow en de prinses nooit het Lost Vegas Sterrenstelsel bereiken want daar kunnen ze elkaar 24 uur per dag eeuwige trouw beloven. De koele worm belandt in een gevaarlijk avontuur waarbij hij de arme prinses en Psy-Crow volgt van planeet tot planeet.
Veel van die planeten zijn toevallig ook de favoriete vakantieoorden van zijn oude vijanden dus gezellig wordt het niet. Maar Jimmy is niet alleen. Zijn nieuwe vriend Snot staat hem bij deze gevaarlijke reis terzijde.

SNOT

Wat nou Snot? Wie nou Snot? Snot is toch dat spul wat bij verkouden mensen uit hun neus komt en bij driekwart van politiek Den Haag in hun hoofd zit? Jim gebruikt snot om te kunnen slingeren. Vroeger gebruikte hij daar zijn lichaam voor (zoals Indiana Jones zijn lasso gebruikt) maar bij koud weer begon zijn reuma op te spelen en hij werd er misselijk van. Nu gebruikt hij dus snot.

> **POWER TIP**
>
> Wie kan me vertellen wat de functie is van de 'wormenblikjes powerup'? Stuur een kaartje naar de redactie onder vermelding van Earthworm Bjørn. De eerste inzender met het juiste antwoord stuur ik een pet.

Snot kan alleen gebruikt worden als je een glibberig oppervlakte hebt om de snotlasso tegenaan te zwiepen. Let dus goed op alles waar kleverige druppeltjes vanaf komen, dat is een hint dat je er je snotlasso tegenaan kan kletsen en je komt dan vrijwel altijd op een plek terecht waar powerups of vlaggen liggen. Overigens kan de snot, mits goed geconcentreerd, ook gebruikt worden als parachute. Handig als je een grote kloof over moet springen waarbij je normaal de overkant niet zou halen.

WAPENS

Jimmy heeft flink kunnen oefenen met wapens in zijn eerste avontuur en nu wil hij meer! De programmeurs bij Shiny hebben aan deze wens gehoor gegeven en zes (ja ja, zes!) nieuwe guns beschikbaar gesteld voor het betere sloopwerk. Erg leuk is bijvoorbeeld de Mega Plasma. Deze powerup geeft je niet meer dan twee schoten maar dat is ook alles wat je nodig hebt om een heel scherm te ontdoen van vijandelijk gespuis.
Als dat niet lukt, moet je het maar eens proberen met de Barn Blaster. Een powerup geeft je slechts één schot maar dat ene schot is wel effe heftig, zeg maar de Mega Plasma on steroids! Pas wel op voor de terugslag want ook die mag er zijn.
Nog een erg fijn wapen is de 3 Finger Gun. Nee, het is geen wapen dat vingers in de richting van de vijanden lanceert maar een normaal pistool dat in drie richtingen schiet. Handig voor iedereen die niet zo goed kan mikken.
Het laatste wapen dat ik nog even wil noemen is de Bubble Gun: een volautomatische supersonische bellenblazer. Het apparaat veroorzaakt in de meeste gevallen weinig schade maar kan een rivaal van de wijs brengen. Tevens leuk om kinderen mee te vermaken.

PASSWORDS

Natuurlijk heeft Earthworm Jim 2 een passwordsysteem. Helaas krijg je die niet meer gratis! Daar moet je wel wat voor doen! (beeld je bij deze zin een schreeuwerige Veronica/radio 3 stem in).
In elk level zijn drie vlaggen verborgen: een Aarde Vlag (met een aardbol erop), een Jim Vlag (met Jim erop) en een Worm Vlag (drie keer raden). Je moet alle vlaggen zien te vinden om aan het einde van een level het bijbehorende password te verdienen. Leuk idee vind ik, want het geeft een extra dimensie aan het spel.



Mortal vissekombat.

It's raining pigs! Dekking!

Zal ik jou eens effe in je bek knallen?

Aaaargh, Jimmy brandt aan!

Hé oma, denk aan je bloeddruk!

En hier een belletje. En daar, en daar!

Mama is boos!

Fuck, wat zijn die biggen zwaar.

Viva la snotslinger.

Had je wat?

Effe uitblazen...

ANDERE POWERUPS

…ve alle bovengenoemde goodies heb …og een aantal andere powerups. De standaard stuff als extra levens en energie hoef ik niet te beschrijven maar wat dacht je van een smakelijke boterham? Nee? Nou, je krijgt er wel een vette 200% boost op je energietekort door! Heb je het niet zo op boterhammen dan kun je altijd nog een voedzaam blikje wormen opentrekken. In Earthworm Jim 1 stond in de handleiding dat ze ook in dat spel blikjes wormen hadden verstopt maar die heb ik nooit kunnen vinden. In het boekje van Earthworm Jim 2 verklappen ze dat het een geintje van ze was. Leuk hè!? Hm. Ook nu de blikjes wèl te vinden zijn, zit er een addertje onder het gras (of een wormpje) want ze vertellen niet wat de functie is van deze powerup. Daar behoor je zelf achter te komen.

LEVELS

Net als in deel 1 hebben de levels van Earthworm Jim 2 vreemde, dubbelzinnige namen. Wat dacht je bijvoorbeeld van Lorenzo's Soil (van Lorenzo's Oil), Peter Pain (Peter Pan) en Circus of the Scars (Circus of the Stars).

De inhoud van die levels is nog vreemder. In het eerste level moet je varkens uit een stal halen om ze als tegengewicht te gebruiken voor zo'n middeleeuwse kasteelvaldeur en ontwijk je vallende oma's op een traplift. Ook moet je een varken met precisie lanceren zodat hij in de vissekom in de vijver belandt. En dan heb ik het nog niet over de mieren uit level 2 die met baby's en servies gooien.

De levels zijn zelfs zo absurd dat ik er beter plaatjes van kan laten zien dan er verder over te beppen.

Humor is ook echt leuk

Gevarieerde levels

Passwords verdienen

Meer gore dan in EWJ1

ARCHIMEDEAN DYNASTY

We zakken af naar de bodem van de oceaan. Het is ergens midden 27ste eeuw en de mensheid heeft nog steeds niets geleerd van haar fouten. Als huurling Emerald 'Deadeye' Flint zul je jezelf moeten zien te redden in de Archimedean Dynasty.


Openbaar vervoer.


Als er maar geen water in de motor komt.

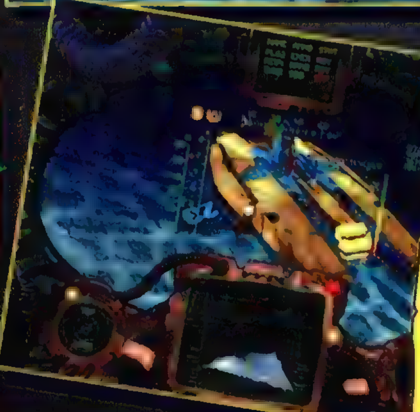
AQUA
Dit onderwaterverhaal speelt zich af in een tijd waar de mensheid de aarde zo vervuild heeft, dat men noodgedwongen naar de bodem van de oceanen is verhuisd. Hier ontstond langzaam aan een nieuwe maatschappij genaamd Aqua.
De mensen leven in onderwatersteden en verplaatsen zich door middel van reusachtige onderzeeërs en kleinere eenmans gevechtssubs. Grote bedrijven, regeringen en zelfs piraten, zijn allemaal bezig zoveel mogelijk geld en macht te verwerven. Dit levert natuurlijk nogal wat problemen op.

EL TOPO (DE MOL)
Jouw verhaal begint als je voor een zekere El Topo een konvooi vrachtsubs begeleidt, om die te beschermen tegen aanvallen van piraten.
De gevechtssub die El Topo je ter beschikking heeft gesteld is een schroothoop, en de wapens stellen ook al niet veel voor. Plots wordt het konvooi aangevallen door een overmacht aan zwaarbewapende piraten. Je kunt nog net ontsnappen en gaat op weg naar El Topo's hangout om effe met hem te babbelen.
Vanaf hier is het spel grotendeels in jouw handen. Net als bij een adventure loop je rond en praat je met mensen. Het is mogelijk om het gesprek verschillende kanten op te sturen, maar meestal staat de uitkomst al vast.
El topo vertelt je de werkelijke reden dat het konvooi aangevallen werd. De piraten waren op zoek naar papieren met geheime informatie (zit je in de 27ste eeuw, zetten ze dat niet eens op disc). Die informatie is zo belangrijk dat degene die het in zijn bezit heeft oneindig veel macht krijgt.
El Topo mag jou niet zo erg, maar vraagt je wel om op zoek te gaan naar de papieren.

KNOKKEN
Je zult nu moeten gaan zoeken, praten, omkopen en ga zo maar door. Je gaat heel Aqua door op zoek naar die papieren. Op een goed moment zul je zelfs naar het hoofdkwartier van de piraten moeten.
Maar AD is meer dan alleen een adventure spel. Deadeye Flint is niet voor niets een huurling. Tijdens je zoektocht sluit je allerlei deals en neem je werk aan. Iedere plaats waar je bent, heeft een dock. Hier ligt de gevechtssub en vind je een wapenhandelaar. Bij hem kun je, mits je genoeg geld hebt verdient in vorige missies, je sub upgraden.
Dan is het tijd voor actie. Als in een Subsim vaar je rond en vecht je met piraten en ander tuig. In het begin word je op pad gestuurd met simpele opdrachten, maar hoe verder je komt in het verhaal, des te heftiger de knokpartijen.


Die vervoert zeker waterijsjes.


Booyaa, recht in z'n smoel!


De onderwater industrie wordt gemold.

Vijand in 't vizier.

RAPPORT
GRAPHICS 8,0
GELUID 8,5
ORIGINALITEIT 7,5
SPEELBAARHEID 9,0

▲ Schieten en Adventure
▲ Lang speelbaar
▲ Mooie filmpjes
▼ Fouten in verhaal

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486/100 MHz, Pentium aanbevolen, 8 Mb RAM, SVGA, Double speed CD-ROM, joystick.
Fabrikant: Blue Byte
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

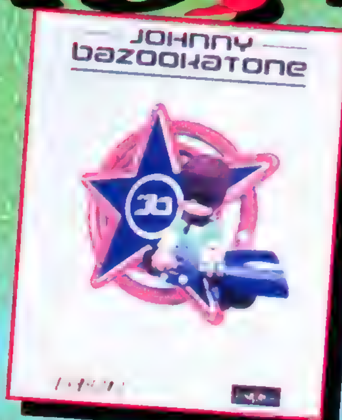
8,2

Ik moet zeggen dat ik dit spel bijna net zo mooi vind als Deadly Tide en het is zeker net zo lang speelbaar. Gewoon kopen dus.
BAS

POWER TIP
Liefhebbers van stevige vechtpartijen kunnen bij het hoofdscherm kiezen voor 'Instant Action', oftewel, meteen knokken.

WIN 10 KIXX CD-ROM games!

Zit je een beetje krap bij kas en ruim in je tijd? Heb je een PC met een CD-ROM speler en verlang je naar een fikse stapel goede PC-spellen? Lees dan snel verder, want Power Unlimited verloot tien stapels van tien games onder de goede inzenders van de grote KIXX-wedstrijd.





















KIXX is de naam die producent EIDOS Interactive aan haar serie bugdetgames heeft gegeven. Onder deze KIXX-vlag worden populaire PC-games opnieuw uitgebracht, in een nieuwe jasje gestoken en voor een scherpe prijs (ƒ 34,95/649 Bfr) in de winkels gezet. De belangrijkste KIXX-titels van dit moment zijn onder andere: ShellShock, Buried In Time, Chronomaster, Tekwar, Big Red Racing, Street Fighter II, Johnny Bazookatone, The Riddle Of Master Lu, Firestorm, Thunderhawk 2, Flashback, Witchaven II.
In samenwerking met EIDOS en distributeur BASF Multimedia hebben we tien pakketten van deze tien spellen samengesteld. Bovendien is er een Microsoft SideWinder Game Pad als extra hoofdprijs (dus inclusief tien games) beschikbaar.

Wat moet je doen om eigenaar te worden van deze stapel software en/of gloednieuwe game pad? Geef het antwoord op de volgende twee vragen:

1 Noem drie namen van spellen de EIDOS in 1996 heeft uitgebracht.

2 Wat is de naam van de hoofdpersoon uit het EIDOS-spel Tomb Raider?

Zet je antwoorden op een briefkaart en stuur die naar:
Power Unlimited
KIXX-wedstrijd
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

Je mag de antwoorden natuurlijk ook e-mailen naar:
power@euronet.nl

De sluitingsdatum is 10 maart.
De winnaars worden bekend gemaakt in de Power Unlimited van mei (verschijnt eind april).

Duckcity

RAPPORT

GRAPHICS 8[0]
GELUID 7[5]
ORIGINALITEIT 8[5]
SPEELBAARHEID 8[0]

- ▲ Grappig
- ▲ Eenvoudig speelbaar
- ▼ Soms iets te makkelijk
- ▼ Geen Disney

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 75,- Bfr. ca. 1350
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 6 Mb schijfruimte, eend, geluidskaart.
Fabrikant: BMG Interactive
Distributeur: BMG Nederland
Tel: 035-6256256

8[0]

Serieus moet je dit spul niet nemen, dan is het reuze grappig om er een deel van je vrije tijd mee te doden.
BEN DE DUCK

M'n PC kwaakte de afgelopen tijd dusdanig dat het wel een Macintosh leek. Dat kan gebeuren als je van die eendengames op je computer toelaat.

GEEN DISNEY

Is het kinderspel, of is het meligheid voor volwassenen? Duckcity is in elk geval, anders dan de titel doet vermoeden, geen spel van Disney. De eenden van Duckcity zijn daarvoor niet glad genoeg en met het soort humor in dit spelletje zou een komiek in Disney-Duckcity waarschijnlijk geen volle zalen trekken. Niet dat het niet grappig is, maar het helpt als je eenden niet serieus neemt. Zoals in Duckcity dus.

ROBODUCK RULES

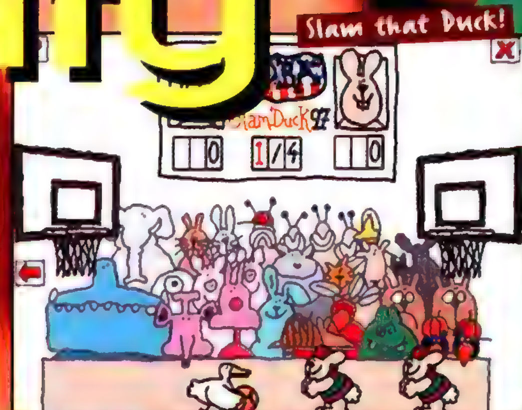
Duckcity bestaat uit zes eenvoudige eendespelletjes die in ieder geval voor een poosje behoorlijk melig zijn. Op de CD-Rom staat een racespelletje (All Terrain Duck), een basketbal-spel (Slam Duck), een haarknipspelletje (Snip Snip), een voedsellaboratorium (Duck Lab), een slakkenboerderij (Slug Farm) en een gewelddadig actiespel waarin je Duckcity moet beschermen tegen oprukkende slakken (Roboduck).

CUT!

Alle spelletjes zijn op zeer eenvoudige wijze te spelen. Het spelletje bij de kapper is zelfs zo eenvoudig dat het de naam spelletje eigenlijk niet eens waard is. Desondanks is het knippen van de haren van een eend of een varken net zo grappig als een potje slamdunken met één eend tegen twee konijntjes of het uitroeien van een horde slakken die de kwaliteit van het leven in Duckcity ernstig ondermijnen.



Wat nou Lelijk Eendje?!



Slam that Duck!


All Terrain Duck aan de start.

POWER TIP
Meer bewoners van Duckcity tref je aan op het World Wide Duck. Adres: www.duckcity.com.

Bungeeduck jump.

Donald Duck in Cold Shadow

Meer nieuws van het Eendenfront. Donald Duck's platformspelletje heeft een geslaagde oversteek gemaakt naar Windows 95.


Rot op smerige pad!


Ja Donald staat voor hete vuren.

WARRIOR

In dit zijwaarts scrollende Ninja-actie spel wordt de hoofdrol gespeeld door Maui Mallard, een doodgewone detective die de kracht van de legendarische Ninja warrior Cold Shadow heeft gekregen. Met deze eigenschap moet hij de balans en harmonie op het eiland bewaren, en wel op de bekende platform manier: springen, rennen, schieten, klimmen enzovoort.

KILL KWAAK KWILL

Ondanks de Ninja-vermomming blijft te allen tijde duidelijk dat we hier in werkelijkheid met Donald Duck te maken hebben. Achttien levels lang neemt hij het op tegen piraten, zombies, warriors enz. Dit moet zo'n 50 uur gameplay opleveren, en dat zal gezien de grootte van de levels best wel lukken.

POWER TIP
Cold Shadow geeft het beste resultaat in een klein venstertje van 320x200, maar het is speelbaar tot een formaat van 640x400.

RAPPORT

GRAPHICS 8[0]
GELUID 8[0]
ORIGINALITEIT 6[0]
SPEELBAARHEID 7[5]

- ▲ Speelt als een consolespel
- ▲ In elk formaat speelbaar
- ▲ Grote levels
- ▼ Standaard platform

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 84,95 Bfr. ca. 1525
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, Win 3.1/95, geluidskaart, Double speed CD-speler, SVGA, muis, gamepad/joystick.
Fabrikant: Disney Interactive
Distributeur: Disney Nederland
Tel: 020-5829206

7[4]

Op zich het zoveelste standaard platformspel, maar aangezien er daarvan nog steeds niet zo heel veel bestaan voor de PC, best wel leuk om er bij te hebben.
BEN DE DUCK

Three Dirty Dwarves

Dwergen, ook nog vies en gemeen, en bovendien met z'n drieën. Dat zou best eens een supermelig spelletje kunnen zijn...

EINSTEIN

Bij dit spel hoort een heel verhaal over vier kinderen met ouders die eigenlijk reageerbuizen zijn. Ze zijn opgesloten in een militair laboratorium en zien geen mogelijkheid om te ontsnappen.
Totdat ze Einstein's relativiteitstheorie, pindakaas en de Wetten der Videogame-ontwikkeling combineren en ze in een parallel universum belanden. Vanuit die wereld bedienen ze drie dwergen genaamd Greg, Taconic en Corthag. Met een beetje geluk en een stevige joypad kunnen de dwergen hun via de poort tussen de twee werelden helpen ontsnappen. Zit je nog?

DE DWARVES

Die kids doen er verder niet zoveel toe dus. Jij bestuurt de dwergen. Dat kan je alleen doen, met z'n tweeën, of met z'n drieën.
Alledrie de dwergen hebben zo hun eigen kunstjes en die kunnen in verschillende situaties bruikbaar zijn. Je moet dus zorgen dat je voor de juiste job de juiste dwerg kiest.
Greg bijvoorbeeld kiest als wapen zijn baseballbat compleet met ballen. Zonder ballen is een knuppel bruikbaar om mee te meppen en een bal dient prima als projectiel. Zijn beste special move is 'Bat Ballet', waarmee hij pirouetjes draait terwijl hij iedereen om zich heen neerknuppelt.
Taconic heeft als hobby bowlen. Met een kegel als knuppel en een bowlingbal als projectiel kan hij een aardig robbertje knokken. Gebruikt ie z'n 'Flying Ball Slam' dan is geen enkele omstander veilig.
Corthag doet het traditioneel; met z'n shotgun blaast hij overal gaten in en het ding dient prima als slaghout. Via een special move verandert zijn shotgun tijdelijk in een machinegeweer.

KNOKKEN

Met dit drietal moet je het dus doen. Leveltje na leveltje alle orcs, ratten, honden en ander gespuis ombrengen om de vier kiddies te bevrijden.
Klinkt saai? Not! Three Dirty Dwarves is een vreselijk melig spel, vooral ook door de gezamenlijke special moves, die morphs heten. Door de drie dwergen te combineren kunnen ze namelijk 'morphen' naar superdwergen. Waarin ze uiteindelijk morphen, hangt af van welke dwerg de leiding heeft, of welke dwerg de morph begint.
Als je alleen speelt, is er namelijk altijd één dwerg leider en met de L- en R-Knoppen verander je de volgorde.
Er is ook een special move waarbij de dwergen met elkaar gaan knokken. De vijanden staan er dan een beetje beteuterd bij want die schijnen aan ieders aandacht te ontsnappen. Maar komen ze een beetje té dicht bij de knokkende dwergen dan wordt het een gigantische matpartij zonder overlevenden!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	10

- Supermelig
- Lekker bot
- Met z'n drieën tegelijk spelen
- Special Moves

SATURN
Prijs: ƒ 119,50 Blt. ca. 2175
Fabrikant: Segasoft/Appaloosa Interactive
Verkrijgbaar bij: Dimension Plus
Tel: 050-3129818

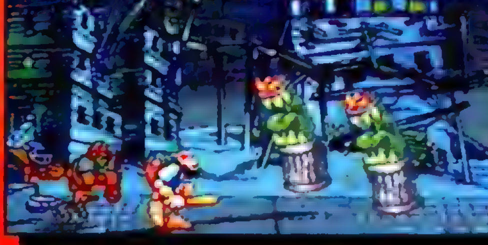


Three Dirty Dwarves is een heel geinig spel en daardoor een echt aanrader. De graphics zijn goed en het geluid draagt bij aan de [illegible]. [illegible] ik sinds 'The Lost Vikings' (PU 1993, nummer 7) op te wachten!

BJORN

POWER TIP

Als je een dwerg kwijt raakt, dan moet je hem met een van de andere dwergen [illegible]. Dwergen komen namelijk altijd op de [illegible] weer bij.


Haha, lieten we jullie even schrikken!


Leuk doel om balletjes tegen te meppen.


Baseball is een gevaarlijke sport.

AMERIKAANSE IMPORT


Waaaat, hé, dat is niet eerlijk.

Eat this! Just another superworph.


Gemorphed zijn de dwergen onverslaanbaar.


Terwijl de dwergen uitrusten, velt oma de reus.

Hotel The Last Resort.

De trommelkamer.

Time sucks!

De oude Thurston.

Pilot Salty biedt hulp.

Bunga, bunga.

Gaf Shivers je de rillingen? '9' zet de trip door in een surrealistisch hotel waarin bizarre puzzels de gasten hebben vervangen. Welkom, nieuwe eigenaar.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Fraaie beelden
- ▲ Aardige puzzels
- ▲ Eenvoudige bediening
- ▼ Puzzels vereisen soms geluk i.p.v. wijsheid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: 486-66, 16 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, svga, Soundblaster compatible geluidskaart, muis.
Fabrikant: Tribeca Interactive / GT-Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701

9°

Het lijkt op Myst en op Shivers, maar dan mooier, met meer beweging, een samenhangender verhaallijn en vooral veel meer gameplay.
BEN

KWADE GEESTEN

Het spel begint als je door familielid Thurston benoemd wordt als zijn erfgenaam. Zodoende ben je eigenaar geworden van hotel The Last Resort. Bij aankomst merk je echter dat de tent ingrijpend is veranderd door een paar kwaadaardige geesten die bekend staan als 'de bewoning'. Eenmaal binnen kun je niet meer naar buiten. Tenzij je de duivelse puzzels oplost die de geesten overal voor je hebben achtergelaten.

ISADORA REDT

Gelukkig is er hulp aanwezig in de vorm van Salty, een piloot uit de Tweede Wereldoorlog die rondvliegt in een speelgoedvliegtuigje en Isadora, een mystieke adviseuse bij wie spellen gesaved kunnen worden en die ook af en toe een bruikbare aanwijzing geeft.

Snel wordt duidelijk dat '9' een spel voor denkers is. De puzzels zijn divers en variëren van geluidsmemorie tot en met het starten van een stoommachine. Aanwijzingen zitten overal in het spel verstopt. Op een postertje aan een muur bijvoorbeeld kan aan de achterkant een belangrijke hint zitten, maar ook een CD'tje in een schilderij helpt je soms een stukje verder.

PLAY IT AGAIN

Naast alle kleine puzzels bevat '9' een hoofdpuzzel. De speler moet een bepaalde muzieknotatie ontcijferen waarvan af en toe een onderdeel opduikt. Heb je de muziek compleet, dan kan die op het orgel gespeeld worden waarna het eindfilmpje begint. Ben je niet zo muzikaal, geen nood. De speler kan niet dood gaan - behalve bij het oplossen van de laatste puzzel. Op het juiste moment het spel saven, kan wat dat betreft veel ellende voorkomen.

9 NAVIGATOR

De bediening van '9' gebeurt vrijwel uitsluitend met de muis. Waar dat van toepassing is, verandert de muisaanwijzer van vorm zodat de speler weet dat er een bepaalde actie mogelijk is. Navigeren is eenvoudig: de muisaanwijzer verandert in een pijl als het mogelijk is een bepaalde richting uit te gaan. Wat dan op het scherm te zien is, heeft veel weg van games als Myst en Shivers: mooie gerenderde 3D-plaatjes waarin af en toe een Quicktime-filmpje voor wat beweging zorgt. De resolutie is niet groter dan 640x480 in 256 kleuren. Daardoor is de kwaliteit van de graphics niet zo fantastisch, maar dit wordt ruimschoots gecompenseerd door de fantasie en creativiteit waarmee die graphics zijn gemaakt.

SPACE AGE

Hoewel '9' zeer veel geluidspuzzels bevat, heeft het spel zelf vrijwel geen muzikale begeleiding. Op de achtergrond hoor je vooral allerlei atmosferische geluidseffecten, die hun doel wonderbaarlijk goed dienen. Zeker met het oog (of oor?) op de aard van de puzzels is het ontbreken van achtergrondmuziek dan ook geen gebrek.
De stemmen worden trouwens gedaan door bekende Hollywood-acteurs zoals Cher, Christopher Reeve en James Belushi, al zal het niet meevallen te herkennen wie welke stem doet. Ook de stemmen van een paar leden van de rockgroep Aerosmith doen mee.

DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM PAK

Ondanks de felle concurrentie onder de 3D-killers, torent de Duke nog steeds hoog boven de rest uit. Hij is terug met een gloednieuwe episode: Birth.


Yep, ook nog steeds van dat werk.


Een beetje ongesteld, Duke?


XXX-Stacy...

RAPPORT

GRAPHICS	9³
GELUID	9²
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	9⁵

- ▲ Elf nieuwe levels
- ▲ Duke-screensavers en andere goodies
- ▲ Bijna nog cooler dan het origineel
- ▼ Het zijn maar elf levels

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, Dos 5.0, 26 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis/joystick, volledige Duke-versie moet reeds geïnstalleerd zijn.
Fabrikant: Apogee / 3DRealms
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701

UPGRADE

Het Plutonium Pak is een upgrade voor de officiële versie van Duke Nukem 3D. Deze upgrade voegt op de eerste plaats een nieuwe episode toe aan de bestaande drie. Daarnaast bevat het Plutonium Pak een nieuwe Duke-editor (om zelf levels te maken), een aantal Duke screensavers en plaatjes om Windows mee te versieren, Duke-geluiden, Duke-ikonen, een aantal shareware-versies van populaire games en een paar previews van nieuwe games.
Voor de duidelijkheid: het Plutonium Pak is hetzelfde als de Atomic Edition, die een paar weken na het Plutonium Pak wordt verwacht. Duke Atomic is de volledige versie van Duke Nukem inclusief de nieuwe episode, maar dan zonder de extra goodies zoals screensavers en dergelijke.

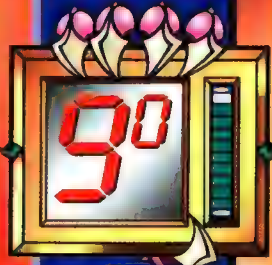
NOT FOR KIDS AND PARENTS

De nieuwe episode Birth bestaat uit elf levels, waarvan sommige niet echt geschikt zijn voor jonge spelertjes. Vooral (de ouders van) degenen die zenuwachtig worden als ze dames in lingerie of in sm-outfit aantreffen, kunnen misschien beter een onschuldig spelletje Tetris gaan spelen dan een level als Babe Land of XXX-Stacy af te werken.
Maar ook een ogenschijnlijk onschuldig level als Valdez zal niet voor iedereen geschikt zijn; dit level is genoemd naar de Exxon Valdez, een olietanker die in de jaren tachtig zo ongeveer de grootste milieuramp aller tijden veroorzaakte. Duke brengt in deze episode een bezoekje aan de Valdez 2, en het vernietigende gedrag van de Duke kennende, zullen milieu-activisten er niet vrolijk van worden.


Uit de weg! De Duke wil TV kijken.

IF YOU CAN'T STAND THE HEAT...

Duke komt in Birth twee nieuwe monsters tegen, een soort draakjes en de 'queen bitch': de koningin van de aliens.
Deze kan hij uiteraard bestrijden met het bekende arsenaal, waaraan voor de gelegenheid één wapen is toegevoegd. Die noem ik de Microwaver, een wapen dat magnetron-energie afvuurt, wat tot gevolg heeft dat slachtoffers levend gekookt worden waarna ze enorm opblazen en vervolgens uit elkaar knallen. Cool huh?!
Verder valt van de nieuwe episode op dat deze minstens zo goed in elkaar zit als de reeds bekende delen. Ik merk dit op omdat ik in het bezit ben van twee CD's waarop in totaal zo'n drieduizend verschillende Duke-levels staan. Al deze levels zijn gemaakt door hobbyisten, wat in de meeste gevallen goed aan de kwaliteit van de levels te merken is.
De officiële nieuwe levels maken goed duidelijk dat het echt wel een vak apart is om een level te maken dat de Duke waardig is...



Eigenaren van de officiële versie moeten deze upgrade er gewoon bij hebben. En spelers van de shareware-versie moeten maar eens serieus gaan overwegen om de Atomic Edition aan te schaffen, willen zij tenminste voor vol worden aangezien in gamerskringen.
BEN


Nu niet babe, ik moet nog werken.

Duke in de supermarkt. donder op met je aanbiedingen!


De Pig cops zijn alvast ingeblikt.

UITSLAG GROTE POWER ENQUÊTE

de winnaars van 1996

Het is een mooie traditie geworden. Wij organiseren de Grote Power Enquête en jullie kiezen de beste games van het afgelopen jaar. Opnieuw werden we overladen met inzendingen en het heeft Ed vele dagen overwerk gekost om de winnaars van 1996 voor jullie op een rijtje te zetten.

Games

BESTE GAMES VAN 1996:



1	Duke Nukem 3D (PC)
2	Tekken 2 (PlayStation)
3	Quake (PC)
4	Super Mario 64 (N64)
5	Formula One (PlayStation)
6	Grand Prix 2 (PC)
7	Red Alert (PC)
8	Donkey Kong Country 2 (SNES)
9	Resident Evil (PlayStation)
10	Die Hard Trilogy (PlayStation)

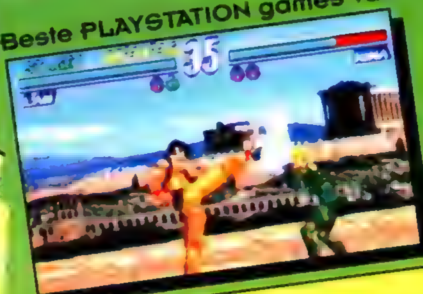
Hoe vielen de resultaten dit jaar uit? Voor het eerst in de Power-geschiedenis kozen jullie een PC-spel als beste game van het jaar. Verder is opmerkelijk dat geen enkele Saturn-titel de lijst met jullie tien favorieten heeft gehaald. Ook valt op dat Red Alert als best verkochte spel van 1996 (stand eind december: 57.000 exemplaren voor België en Nederland) nog te kort in de winkels lag om tot de absolute top door te dringen. De enquête kwam bovendien te vroeg voor Donkey Kong Country 3, Destruction Derby 2, Pandemonium, FIFA Soccer 97 en Soviet Strike. In december van dit jaar volgt de herkansing.

Beste PC games van 1996:



1	Duke Nukem 3D
2	Quake
3	Grand Prix 2
4	Red Alert
5	Z

Beste PLAYSTATION games van 1996:



1	Tekken 2
2	Formula One
3	Resident Evil
4	Die Hard Trilogy
5	Wipe Out 2097

Beste SNES games van 1996:



1	Donkey Kong Country 2
2	Super Mario RPG
3	Secret Of Evermore
4	Donkey Kong Country 3

Beste SATURN games van 1996:



1	Ultimate Mortal Kombat
2	Nights
3	Formula 1
4	Rayman
5	Virtua Fighter Kids

OWER SPEL

Natuurlijk vroegen we ook de specialisten naar hun favoriete games van het afgelopen jaar.
Hier volgt de keuze van de Power-redactie:



Na de Duke het populairst bij het testteam: Adidas Power Soccer.

BJØRN	
1	Super Mario 64 (N64)
2	Crash Bandicoot (PlayStation)
3	Namco Museum Pieces 1 (PlayStation)

ANDREAS	
1	Adidas Power Soccer (PlayStation)
2	Star Gladiator (PlayStation)
3	WipeOut 2097 (PlayStation)

THOMAS	
1	Pandemonium (PlayStation)
2	Twisted Metal 2 (PlayStation)
3	Tunnel B1 (PlayStation)

ED	
1	Formula One (PlayStation)
2	WipeOut 2097 (PlayStation)
3	Ridge Racer Revolution (PlayStation)

BEN	
1	Duke Nukem 3D (PC)
2	Red Alert (PC)
3	Crusader No Regret (PC)

BAS	
1	Duke Nukem 3D (PC)
2	Deadly Tide (PC)
3	Rally Championship (PC)

LAURA	
1	Quake (PC)
2	Lighthouse (PC)
3	Duke Nukem 3D (PC)

NANCY	
1	Duke Nukem 3D (PC)
2	Quake (PC)
3	Pong (Mac)

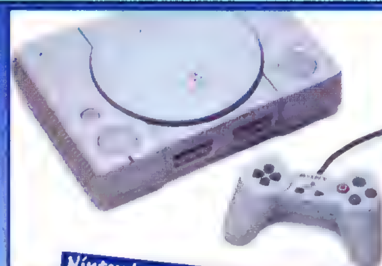
KEES	
1	Tekken 2 (PlayStation)
2	Adidas Power Soccer (PlayStation)
3	Quake (PC)

SKATE	
1	Adidas Power Soccer (PlayStation)
2	Nights (Saturn)
3	Tekken 2 (PlayStation)

En dan de beste spelcomputer van het jaar. Opnieuw ging jullie voorkeur uit naar de PlayStation, maar het lijstje zou er volgend jaar er wel eens anders uit kunnen zien. De nummer 2 komt er aan!

Hardware

Beste spelcomputers van 1996:	
1	PlayStation
2	Nintendo 64
3	PC
4	Saturn
5	SNES



Nintendo en Sega, eat your heart out!

Prijswinnaar

Uit de enorme stapel trokken we Daniël Marcel Jousse uit Vlissingen als lucky inzender. Hij won een exemplaar van Die Hard Trilogy voor de PC.

Wat was vies en lekker in 1996? Ook dit jaar blijkt dat het merendeel van de Power-lezers een erg voorspelbare smaak heeft.

Vies:	
1	Spruiten
2	Witlof
3	Bruine bonen

Lekker:	
1	Pamela
2	Patat
3	Pizza

Andere, veel leukere inzendingen? Vies: De vetrollen van Viola Holt (voor of na de operatie?), Herman Brood (50 keer vies), Hong Spel (sorry, Max). Lekker: joyriden in Ed z'n Twingo (niemand weet dat hij nu een Megane heeft, daarmee heeft-ie de 120 niet eens), Miep Brons (heeeel lekker?), de geur van een nieuw spel (heerlijk), tongzoenen (de vraag is: met wie?).

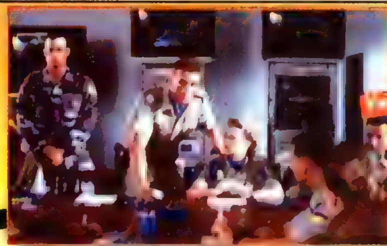
Dit jaar vroegen wij naar jullie helden en kneuzen van het jaar. De resultaten zijn nogal voorspelbaar, om het zacht uit te drukken.

En dan nog even dit

Helden van 1996:	
1	Ik
2	Jean Claude
3	De redactie

Kneuzen van 1996:	
1	Mortal Marcel
2	Skate
3	Sonic

Originelere inzendingen voor de helden waren: Nick van Exel (scherpschutter van de Bulls), Tommy Lee (voor of na de scheiding?), Lara Croft (die babe met ballen), de directeur van Westwood (vanwege Red Alert, natuurlijk). Bij de kneuzen konden we lachen om: Louis van Gaal (fijn jaartje voor Louis, wat zal '97 brengen?), Krazy Ivan (te moeilijk zeker?), Extince (profcheck niet goed gevallen?), Mark Minkels (ja echt Mark, je werd genoemd!).



[illegible] Pamela had [illegible] niet anders verwacht.

In dit tweede deel van Phantasmagoria heeft Sierra allerlei hippe taboes gestopt; SM, gruwelijke moorden, aliens, kindermishandeling en overspel, you name it. Interessant? Lees maar!

AKELIGE JEUGD

Phantasmagoria 2 gaat over Curtis Craig, een jongeman die net een jaartje in een psychiatrische inrichting heeft doorgebracht, maar nu een baantje heeft gevonden in hetzelfde bedrijf waar zijn vader ooit werkte. Curtis heeft een moeilijke jeugd achter de rug. Zijn moeder was een 'mental case' en verhing zich toen Curtis nog klein was. De jaren daarvoor had zij hem altijd mishandeld en niet zo zuinig ook: elektrische schokken, afranselingen en meer van dat lekkers vielen kleine Curtis dagelijks ten deel. En waarom? Zijn moeder vond hem een monster... Zijn vader stierf een paar jaar later; hij werd overreden door een dronken automobilist.

Anyways, op een gegeven moment wist Curtis niet meer wie hij was (letterlijk) en werd opgenomen in een psychiatrisch ziekenhuis. Nu, een jaar later, heeft hij werk gevonden en een vriendin gescoord; zijn collega Jocilyn. Je zou denken dat hij het ergste achter de rug heeft, maar nee de problemen worden alleen maar groter. Jocilyn is trouwens niet de enige collega waar- [illegible]

WYNTECH

Het bedrijf waarvoor Curtis werkt heet Wyntech, waar onder andere medicijnen gemaakt worden. Met de meeste van zijn collega's kan Curtis het aardig vinden. Behalve met Bob; zij hebben een bloedhekel aan elkaar.

Curtis heeft sinds kort last van akelige dromen, hij droomt onder andere dat hij Bob vermoordt. De volgende dag blijkt dat Bob overleden is. Hij wordt dood naast Curtis' bureau aangetroffen. De man is op een afgrijselijke manier toegetakeld; zijn mond is dichtgeniet en zijn borstkas ligt open. De politie verdenkt Curtis, maar kan niets bewijzen.

Tegelijkertijd krijgt Curtis door dat er iets gaande is bij Wyn- [illegible]

THRESHOLD

Threshold is Engels voor drempel zoals je misschien wel weet. Maar in het spel is het ook letterlijk een drempel naar een andere dimensie. In die dimensie bevindt zich leven of te wel 'alien life', zoals X-file Mulder dat zou zeggen.

Deze aliens werken voor Wyntech en zijn bezig met het ontwikkelen van een antidepressiva waar je niet alleen vrolijker van wordt maar ook nog [illegible]. Alleen is het middel verslavender dan nicotine; je begrijpt dat als dit produkt op de markt zou komen, [illegible] Wyntech 'binnen' is. [illegible] grote hoeveelheden menselijk weefsel gebruikt wordt om deze pillen te ontwikkelen. Daarvoor heeft Wyntech een deal gesloten [illegible]



Curtis (rech... verliefd op Trevor (links...

> **POWER TIP**
>
> Het password voor de computer van Curtis is BLOB.

[illegible] zoals hij dat gewild zou hebben.

FILMGAME

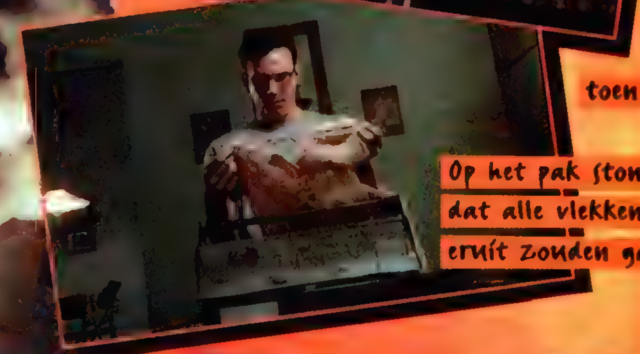
Het spel is eigenlijk een combinatie van een interactieve film en een adventure. Je moet als speler echt alles klikken waarna soms iets krijgt dat je nodig hebt voor het spel of je krijgt een filmpje te zien (meestal een bloederig filmpje...



Het komt allemaal weer goed joh.



Ze heeft me erin geluisd.



toen ...

Op het pak stond dat alle vlekken eruit zouden ga...

PHANTASMA...

Best fris in zo'n andere dimensie.

Altijd lachen dat Phantasmagoria.

Daar gaat Bob's varifocus glas.

Komt een man bij de dokter...

Smakelijk eten.

Je kus of je leven.

Er worden in het spel weinig [illegible] wel zo [illegible] de inventory [illegible] oog-[illegible] [illegible] in een klein schermpje. [illegible] beeld een [illegible]

OBSCEEN

Dat Sierra goed be- [illegible]

[illegible] Phantasmagoria [illegible]

[illegible] Curtis [illegible] monster wordt [illegible] en uitgeschakeld. [illegible] aan de andere kant [illegible] zeggen

[illegible] onstalige [illegible] kindermishandeling, en weinig ouderliefde er wel in [illegible] zijn om van Curtis een aannemelijke moordenaar te maken.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9°

▲ Goed [illegible]

▲ [illegible]

▲ [illegible]

▼ Kindermishandeling

Wat mot je snotneus.

POWER TIP

Op de doos staat dat je op z'n minst een Pentium 75 nodig hebt. Ik heb dit spel gespeeld op een Pentium 60, 16 Mb RAM met Quad speed CD-Rom (onder Windows 95) en het draaide redelijk, soms wat langzaam, maar niet irritant. Het is maar dat je het weet.

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175

Systeemeisen: Pentium 75, 12 Mb RAM, Windows 95, Quad speed CD-ROM, SVGA, 16 Mb vrije schijfruimte, geluidskaart, muis.

Fabrikant: Sierra

Distributeur: Homesoft

Tel: 023-5311241

En als ik wakker word dan droom ik nog.

8⁵

[illegible]

Blijf uit de buurt van m'n schone overhemd!

Staren is onbeleefd.

GORIA 2

puzzle of flesh

AMERIKAANSE IMPORT

Day

Een van de eerste Saturn spellen die ik ooit zag was Daytona USA. Een prachtig spel, vond ik toen, met als enig minpuntje dat het niet met z'n tweeën te spelen was. In de CCE-versie zit wel een twee speler optie en dat is in ieder geval een verbetering, maar geldt dat ook voor de rest van het spel?



Vanuit de auto ziet het er helemaal realistisch uit.



Hé jongens, waar blijven jullie?

Wie van het uitzicht gaat genieten wint natuurlijk nooit.



POWER TIP

In de Time Attack mode kun je een soort spookbeeld van de auto oproepen die de ideale lijn volgt.



Die gozer gaat me snijden!



Alleen in de 'Endurance' heeft het zin de pit te bezoeken.

Een sterk punt van CCE is de twee spelers mogelijkheid...





... ondanks de probleempjes (rechtsonder) met de beeldopbouw.

De Saturn heeft de brug nog niet afgebouwd.

SATURN WAARDIG

De laatste maanden was het Saturn race-aanbod nogal teleurstellend en werden zelfs spellen uitgebracht (Highway 2000, Chase HQ) die het MegaDrive niveau niet of nauwelijks ontstegen. De nieuwe Daytona CCE (CCE staat voor Championship Circuit Edition) is echter weldegelijk Saturn-waardig al kun je je afvragen of dit spel zoveel beter is geworden dat het de bezitters van de 'oude' Daytona dwingt om opnieuw de portemonnaie te trekken. Veel bijzondere vernieuwingen heb ik niet kunnen ontdekken.

BEELDOPBOUW

Op één punt scoort CCE een vette plus ten opzichte van z'n voorganger en dat is de eerder genoemde twee speler optie. Een racespel kan nog zo mooi en compleet zijn, als je het alleen maar in je eentje kan spelen (of zoals bij veel PSX-spellen met een link kabel, twee computers en soms ook nog eens twee spelexemplaren) ontbreekt er iets essentieels aan de fun. Zoals gezegd die tw speler mogelijkheid erin, alleen toont die gelijk een mankeme dat in deel 1 ook al aanwezig was en bl baar nog niet is opg lost: de beeldopbou Het is net alsof de S turn het grafische g weld van Daytona n helemaal kan behap pen. Tijdens de race en in de twee speler mode lijkt het nog e ger, is de computer nog bezig het beeld te bouwen. Nu is dit niet uniek voor 32bit spellen maar bij Day tona is het zo opvallend dat het afleidt. zou toch denken da dit probleem na een kleine twee jaar ontwikkelen voor een groot deel zouden h ben opgelost.

TIME ATTAC

Het spel bestaat, na de twee speler mod uit de arcade mode Time Attack. De Tim Attack is net als bij andere racespellen uitgelezen optie om de wagens en de ci cuits beter te leren kennen en dat is no dig ook.

tona USA CCE



Je hebt de keus uit acht verschillende bolides die qua wegligging, acceleratie en topsnelheid zoveel van elkaar verschillen dat het je zeker enige tijd zal kosten om je favoriet te kiezen. Daarbij komt dat ook de circuits (vijf in totaal) zo van elkaar verschillen dat ook dat de keuze van je wagen zal beïnvloeden.
Wat die circuits betreft, denk ik dat de bezitters van de eerste Daytona een beetje teleurgesteld zullen zijn want slechts twee ervan zijn nieuw en vijf in totaal is misschien ook wat aan de magere kant. De circuits zien er overigens wel prachtig uit en zijn, zoals gezegd, zeer gevarieerd en zeer uiteenlopend qua moeilijkheid.

OPTIES

Qua opties heeft Daytona CCE heel veel mogelijkheden. Ik zal je niet vermoeien met het instellen van de achtergrondmuziekjes of de toetsconfiguratie maar een aantal is beslist het vermelden waard.
Ten eerste kun je de moeilijkheidsgraad veranderen (Easy, Normal, Hard) en dat komt de levensduur van het spel zeker ten goede. Het aantal ronden is in te stellen waarbij de Endurance een ware uitputtingsslag is voor racers met eelt op hun kont en duimen.
Met 'Time Compare' aan zie je tijdens de race het verschil tussen jouw tijd en de snelste ronde en met 'Section Lap' krijg je de tussentijden per onderdeel van de ronde.
Net als in de eerste versie heb je de keuze uit vier gezichtspunten waarbij de blik schuin achter de auto het beste overzicht geeft en de twee vanuit de cockpit het meest realistisch zijn.

BESTURING

Zelfs de besturing van de auto's is op drie manieren in te stellen (Langzaam, Normaal en Snel). En daar komen we bij nog een minpuntje van Daytona CCE: de besturing. Misschien ligt het aan mij maar ik vind de controller van de Saturn sowieso wat minder lekker bij racespellen dan die van de PlayStation. Alleen bij een spel waarbij de interactie tussen joypad en auto perfect is (zoals bij Sega Rally) werkt het bij de Saturn optimaal.
Bij CCE is dit niet het geval. Als ik het in één woord zou moeten omschrijven, zou ik zeggen: nerveus. Ook in de optie waarbij je auto het traagst reageert op je commando's (veel verschil met de twee andere mogelijkheden heb ik overigens niet gemerkt) is het lastig om de juiste 'touch' te vinden. Het is heel moeilijk om een bocht geleidelijk in te sturen want je stuurt óf te ruim óf je drukt een pietsie harder op de knop en dan knal je je wagen zowat 90 graden de vangrail in.
Oké, oefening baart ook hier kunst maar het kan veel beter, ook op de Saturn. Helaas was de eerste versie van Daytona USA uit ons testhok verdwenen (welk redactielid heeft 'm even 'geleend'?) maar volgens mij stuurde die ouwe toch een stukkie beter.

PITTIG

Op zich houd ik wel van racespellen die moeilijk zijn om te winnen (echt waar) maar omdat door middel van een matige besturing te bereiken, heeft niet mijn voorkeur.
Daytona CCE heeft op zich genoeg eigenschappen die het ook voor de ervaren racer een zeer pittig spel maken. Zo word je er tijdens de race constant aan herinnerd dat je ook een race tegen de klok rijdt want als te langzaam gaat, haal je de checkpoints niet.
Verder zijn twee van de vijf circuits op zich al een uitdaging om te winnen en dan kun je natuurlijk de moeilijkheidsgraad op 'Hard' zetten en ook nog eens kiezen voor een handgeschakelde versnellingsbak.
Al met al biedt Daytona CCE genoeg mogelijkheden om ook bij de ervaren racer zweet in de bilnaad te veroorzaken maar de matige besturing en beperkte verbeteringen ten opzichte van z'n voorganger zijn minpuntjes die je niet uit het oog mag verliezen.

RAPPORT

GRAPHICS	75
GELUID	80
ORIGINALITEIT	65
SPEELBAARHEID	75

+ Veel opties
+ Twee spelers
- Matige besturing
- Hinderlijk trage beeldopbouw

SATURN
Prijs: f 149,50 Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Sega Sports
Verkrijgbaar bij: Dimension
Plus Tel: 050-3129818

74

Een toffe racer met heel veel mogelijkheden en hoge moeilijkheidsgraad. Toch geen topcijfer vanwege de matige besturing en beeldopbouw en de geringe verbeteringen ten opzichte van de eerste versie.

ED



Niemand is vies van een duwtje.

Grof geweld.

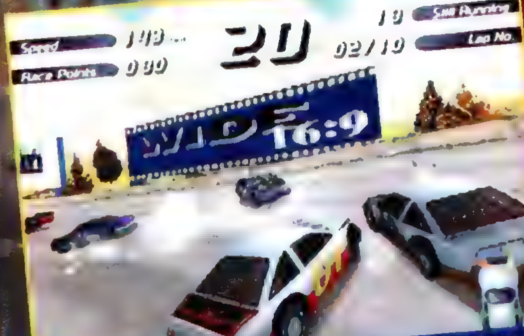
Bekend straatje.

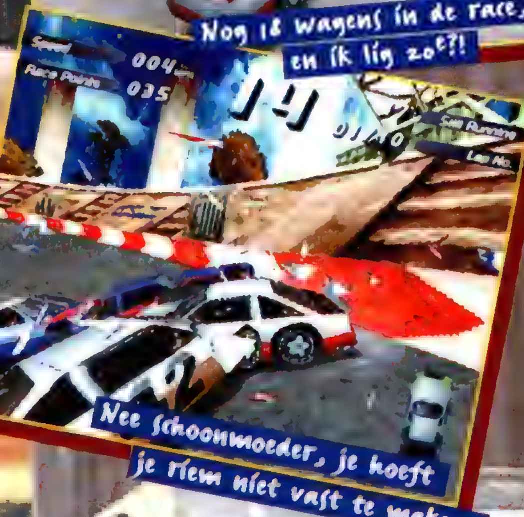
Shit, vlieg ik zowat m'n TV uit!

Hèt racespel voor de onsportieve rijder is terug. Groter dan voorheen, sneller en vooral slopender.

Destruction Derby 2


Blijf staan jongens, ik kom even wat punten scoren!


Nog 18 wagens in de race, en ik lig 20e?!


Nee schoonmoeder, je hoeft je riem niet vast te maken.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

+ Los van de grond
+ Lekker lange circuits
- Een beetje weinig wegligging
- Multiplayer?

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 75, 8 Mb RAM (dos), 16 Mb RAM (Win 95), Double speed CD-speler, SVGA, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8³

Had ik al verteld dat de stevige gitaarmuziek prima bij het sloopwerk past? Bij deze dan. O, je twijfelt nog? Haal dan met behulp van je modem snel een demo, op het Internet. Adres: www.psygnosis.com

BEN

VERBODEN

Heerlijk, zo'n spel waarin je precies moet doen wat in het echt of verboden, of levensgevaarlijk is. En ik ben niet de enige die er zo over denkt, want Destruction Derby deel 1 was tot nu toe een van de meest succesvolle titels op de PlayStation. Tot nu toe, want deel 2 maakt goede kans dat succes te overtreffen - en met recht.

PUNTJE ERIN...

Voor de autolozen onder ons: in Destruction Derby is het belangrijkste doel om zoveel mogelijk auto's van tegenstanders kapot te maken. Dat lukt meestal het beste door ze met het eigen voertuig van de weg te rijden, waarbij de coureur er uiteraard zorg voor moet dragen dat het eigen vehikel wèl de eindstreep haalt. Auto's slopen kent een puntensysteem: een auto total loss rijden levert 25 punten op. Andere punten haal je door auto's van anderen te laten 'spinnen'. 10 punten als dat een draai van 90 graden oplevert, 25 punten als de ander achterstevoren wordt gezet, en 50 punten als zo'n auto helemaal in de rondte gaat.

MACSRPOO

De veteranen van deel 1 weten dit natuurlijk al lang en zijn vooral geïnteresseerd in de verschillen. Welnu, in deel 2 zijn de circuits en tracks vier tot vijf keer zo lang als in deel 1. Er zijn er in totaal zeven, waarvan de laatste drie pas bereikbaar worden na het overleven van de eerste vier - tenzij je denkt dat het tussenkopje van deze alinea eigenlijk een cheatcode is waarmee alle circuits direct toegankelijk worden.
Verder zijn er 4 'Total Destruction Bowls', er is de mogelijkheid tot een pitstop (waarbij de auto op onzichtbare wijze wordt hersteld) en - en dat is een fraaie optie - de instant-replay filmpjes kunnen gesaved worden.
Verder is het grootste verschil, afgezien van nieuwe special effects zoals uitslaande vlammen, rondvliegende vonken en gelanceerde auto-onderdelen, dat de auto's in deel 2 behoorlijk luchtvaardig zijn.
Denk je dat het heel wat voorstelt als je na de eerste heuvel los van de grond komt, even verder in het spel zit een bocht die zo schuin staat dat de auto die er met hoge snelheid doorheen raast, letterlijk een salto maakt. Kewl!

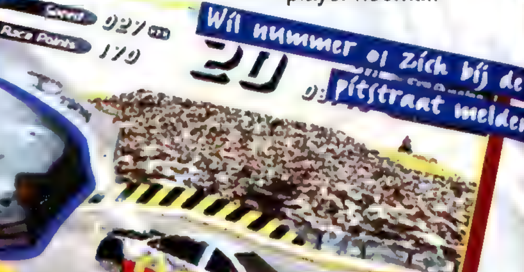
LAAT-ALLES-HEEL DERBY

Derby 2 kent ook een onderdeel waarbij het voor de verandering niet de bedoeling is om auto's te slopen, maar gewoon om als eerste de finish te halen. Dit lijkt verdacht veel op een doodgewoon racespel en is weinig lol om te spelen, tenzij je de bedoeling aan je leren laars lapt en alsnog de andere coureurs ondersteboven rijdt.
Dat zal geen punten opleveren, maar wel extra veel ravage, temeer omdat de computergestuurde coureurs in dit onderdeel er helemaal niet op bedacht zijn dat de speler niet probeert te winnen, maar alleen te slopen...

SAMEN OM DE BEURT

Race je liever niet je eentje? Geen nood. Destruction Derby kent een multi-player onderdeel waaraan negen spelers kunnen meedoen. Hoewel, met z'n allen tegelijk racen is er niet bij. Zijn er meerdere spelers, dan moeten deze om de beurt tegen de computer spelen. Wat je multiplayer noemt...


Koopjuh? Nog zo goed als nieuw meneertje.


Wil nummer 01 zich bij de pitstraat melden!

Screamer is een van mijn absoluut favoriete racegames. Toen we deel twee binnenkregen, was er dan ook geen twijfel mogelijk over wie 'm zou gaan reviewen. Ik dus.


Klein wagentje, grote tunnel.


Dwars door de stad.

SCREAMER 2

LULLIG

Gelukkig had ik net op tijd mijn nieuwe Pentium 200 met 32 EDO RAM aangesloten om Screamer 2 te kunnen spelen. Ben had al stiekem geprobeerd om het spel op zijn Pentium 133 te spelen, maar kwam er tot zijn verbazing achter dat het voor geen meter liep. Blijkbaar wil dit spel het snelste van het snelste, terwijl er op de doos staat dat een Pentium 60 met 8 Mb RAM voldoende moet zijn.
Mij kunnen die systeemeisen voortaan geen ene moer meer schelen. Als het op mijn computer niet te spelen is, dan kan het gewoon niet. Punt uit. Het valt me de laatste tijd sowieso op dat de minimale systeemeisen die op gamesdozen staan vermeld, meestal niet genoeg zijn om het spel te kunnen spelen. Op z'n zachts gezegd flink lullig voor de consument (jij dus).

AAN DE SLAG

Maar goed, dat probleem ken ik dus niet meer. Ik installeerde S2 en binnen no time kon ik aan de slag. Er zijn vier teams om uit te kiezen; Angels, Condors, Wasps en Zeus. Ik ben geen engeltje, Condors zijn een beschermde diersoort en ik geloof niet in een god, dus besloot ik mij aan te sluiten bij een stel wespen.
De wagen waar ik instapte was de Nebula met een topsnelheid van 192 km/h en die heb ik gelijk even bijgesteld. Er is een Time Attack, Championship en Arcade mode. Het is ook mogelijk om tegen elkaar te racen, dat kan via een netwerk, modem of gewoon met de Combat mode. Uiteraard zijn er verschillende camera standpunten om uit te kiezen.
Tot zo ver niet veel nieuws onder de zon.

TUNNEL VOOR FREAKS

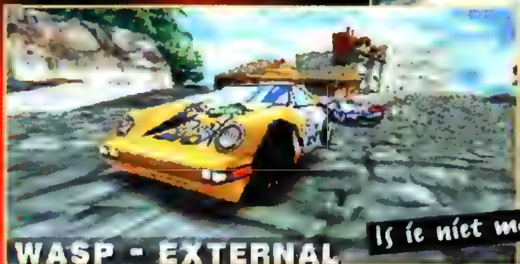
Ik ging voor de Arcade mode en kon kiezen uit zes verschillende tracks. Eerst is er Engeland; slechte weggetjes en pokkenweer. Egypte; veel zand en dus erg stoffig, de concurrenten en kleine zandstormpjes belemmeren je zicht. Californië; komen veel van mijn vrienden vandaan, maar de roadblocks en andere obstakels onderweg zijn behoorlijk lastig. Finland; het zal je niet verbazen dat de wegen zijn bedekt met sneeuw en in de slip raken gebeurt dan ook erg snel. In Zwitserland zijn erg veel haarspeldbochten en is het weer veranderlijk en dan is er nog Colombia; dwars door de jungle waar de modder voor de nodige problemen zorgt.
Als laatste is er dan nog de Tunnel. Deze tunnel vraagt alles van je stuurmanskunsten, en is dus alleen voor de echte racefreaks.

LASTIG

Het rijden op zich is misschien niet zo strak als in Rally Championship (zie PU 1 1997), maar is zeker goed te noemen. Ik raad je wel aan om per track je wagen goed aan te passen. Net als in Rally reageert je wagen totaal anders op de verschillende soorten wegdek en weer.
De graphics zijn prachtig en in vergelijking met deel 1 stukken beter. Wat ook nieuw is, en zeker meehelpt aan het meer realistisch maken van dit spel, zijn de sprongen over hobbels en bruggetjes. Ga je te hard dan is het behoorlijk lastig om je wagen in bedwang te houden.

POWER TIP


In Finland in de bochten niet teveel tegensturen, voor je het weet zit je in een slip.



Is ie niet mooi?!


Crossen maar.

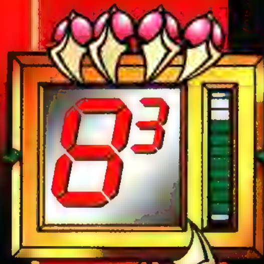

Sight seeing in Egypte.

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	9,0

- ▲ Zeer verschillende tracks
- ▲ Goeie wagens
- ▲ Sprongen
- ▼ Vraagt een zware computer

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Minimaal Pentium 60, 8 Mb Ram, Sound Card, Quad speed CD-ROM drive.
Fabrikant: Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Een waardige opvolger van deel 1. Heerlijke besturing en prachtige graphics.
BAS

Ayrton Senna KART DUEL

Het is alweer bijna drie jaar geleden dat de dood van topcoureur Ayrton Senna de racewereld in diepe rouw dompelde. Naar mijn mening zou alleen een subliem racespel Senna's naam mogen dragen. Maakt 'Kart Duel' dat waar?

RAPPORT

GRAPHICS	8^{2}
GELUID	7^{5}
ORIGINALITEIT	7^{8}
SPEELBAARHEID	5^{0}

- ▲ Realistisch
- ▲ Overzichtelijk
- ▼ Lange laadtijden
- ▼ Te makkelijk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109.95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: SunSoft
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406



Een goed uitgewerkt kartspel dat helaas alleen via 'linken' met z'n tweeën te spelen is. Mede daarom is het feit dat het spel vrij makkelijk te winnen is, een fors minpunt.
ED

EERBEWIJS

Kart Duel is in zekere zin een postuum eerbewijs aan de Braziliaan Senna die door velen wordt gezien als de beste coureur aller tijden. In het spel zit dan ook een aparte optie waarin uitgebreid aandacht voor Senna's grootse carrière. Per seizoen kun je alle resultaten van Senna's races bekijken en er is ook de mogelijkheid om een blik te werpen op foto's uit de privé-collectie van de voormalig wereldkampioen. Op zich heel aardig en in dit geval zeker op z'n plaats maar het draait natuurlijk om het spel zelf....

NEGEN RACES

Kart Duel bestaat uit negen races op evenzoveel circuits. Je begint in de S-Stock categorie en de bedoeling is om via de SS-Stock te promoveren naar de A-Stock. In alledrie de divisies moet je drie races afwerken en alleen bij een overwinning krijg je toegang tot een volgend circuit. Win je alle negen circuits dan krijg je als bonus een één tegen één race tegen 'Senna zelf'.

Elke race begin je in de Time Trial waarin je een tijd neerzet die bepalend is voor je startpositie in de echte wedstrijd, waarin je het tegen elf concurrenten moet opnemen.

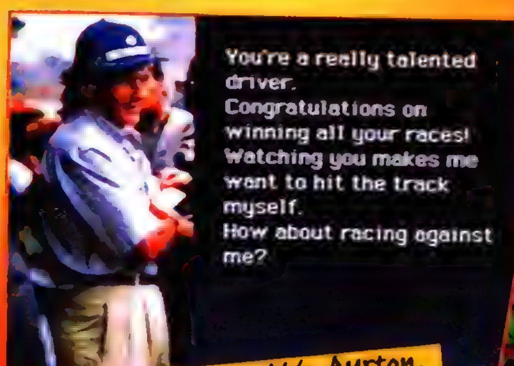
Meteen valt op dat het 'Game Screen' zeer goed is uitgewerkt en alle informatie overzichtelijk op het scherm is afgebeeld. De belangrijkste opties zijn het wijzigen van de view, waarbij je ook even een blik over je schouder kunt werpen, de keuze uit twee soorten banden, regen of mooi weer en de mogelijkheid om een van de vier aanwezige karts (die verschillen qua acceleratie, topsnelheid, grip en besturing) te kiezen.

TE MAKKELIJK

Op zich is het even wennen aan het gedrag van je skelter want karts reageren nu eenmaal anders dan race- of rally-auto's en kart circuits zijn ook veel korter en bochtiger.

De karts sturen stuk voor stuk behoorlijk scherp en luisteren goed naar jouw commando's. De concurrentie is over het algemeen in de bochten wat sneller maar op de rechte einden kun je heel veel goed maken. Eigenlijk kun je op de rechte stukken téveel goed maken want het grootste minpunt dat ik aan dit kart-spel heb kunnen ontdekken, is dat het te makkelijk is. Na een paar uurtjes racen had ik alle negen circuits gewonnen en mocht ik het opnemen tegen Senna zelf. Deze é[...] op één race is pittig[...] maar na opnieuw e[...] half uurtje zweten l[...] het me om ook de beste racer aller tij[...] (zij het nipt) te verslaan.

Op zich is het jamm[...] dat een spel, dat ve[...] der goed in elkaar z[...] te makkelijk is om l[...] raceplezier te garan[...]ren. Ik vraag me af [...] Senna daar zelf va[...] gevonden zou hebb[...]



Het was een makkie Ayrton.



Hopelijk heeft ze geen lange te[...]



Gelukkig heb ik m' regenbanden gemont[...]



De achterblijvers maken keurig ruimte.

De Time Trial is beslissend voor je startpositie.



Dwars de bocht

POWER TIP

De kart met de beste 'handling' houdt zich op alle circuits het best.

Virtua Cop & Daytona USA

Sega Entertainment is een nieuw bedrijf dat zich bezighoudt met de omzetting van de populairste Sega-games naar de PC. Twee van de PC-titels die dit nu heeft opgeleverd, zijn de klassiekers Virtua Cop en Daytona USA.



Vuurwapens moet je met vuur bestrijden.

Virtua Cop

PLEZIER VOOR TWEE?

Virtua Cop op de PC is een exacte replica van de arcade-versie, maar dat lijkt eerder een nadeel dan een voordeel te zijn geworden.
Nu een spelletje Virtua Cop geen gulden of meer per keer kost, blijkt het vrij eenvoudig om de drie levels uit te spelen. Dat levert ook nog eens minder plezier op dan in de arcade, omdat er bij de CD-Rom geen pistolen worden meegeleverd. De speler mag nu schieten met de muis of een joypad, en als er een tweede speler meedoet, moet deze gebruik maken van het toetsenbord.
Dan blijkt snel dat een toetsenbord nog steeds een prima middel is om teksten te tikken of zelfs om adventures te spelen, maar niet geschikt voor schietspelletjes à la Virtua Cop.


Uit de weg, suffe gijzelaars!

INTERNET COP

Bij Sega zelf hadden ze blijkbaar ook door dat een perfecte kopie van een arcadespel niet per definitie geschikt is voor PC-gebruik. Vandaar dat Sega gaat uitkomen met Virtua Squad, een versie van Virtua Cop met de mogelijkheid om via een (inter)netwerk met z'n tweeën het geboefte uit te roeien. Het is nog de vraag hoe dit in de praktijk zal uitpakken, maar veel slechter dan de meerspeler-mogelijkheid van Virtua Cop op de PC kan het in ieder geval niet worden.



Auto-target ziet er niet uit, maar 't is wel lekker makkelijk.

RAPPORT

GRAPHICS	8^5
GELUID	8^0
ORIGINALITEIT	6^0
SPEELBAARHEID	5^0

▲ Precies als arcade-versie

▼ Vrij eenvoudig uit te spelen

▼ Schieten met muis, joypad en toetsenbord

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 8 Mb RAM, 60 Mb schijfruimte, Windows 95, Double speed CD-speler, 16-bits geluidskaart, muis/joystick.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

6^9

Ik zou zeggen: koop voorlopig maar liever titels die zijn ontworpen voor PC-gebruik, en laat Sega voorlopig een tijdje experimenteren tot ze beter doorhebben wat de mogelijkheden en beperkingen van een PC-spel zijn.
BEN


Weer niet als eerste bij de stoplichten weg!

Daytona PC

De tweede titel waarmee Sega een plek op de PC-markt wil veroveren, is het succesvolle racespel Daytona USA. Op zich is deze conversie een goed idee; de PC kan een prima machine voor race-games zijn, helemaal als je de gelukkige eigenaar van een PC-stuur bent.

TRAAG

Helaas bleek Daytona op de PC niet vooruit te branden. Aangeraden wordt een Pentium 90 of meer in combinatie met 16 Mb RAM, maar dat is volstrekt onvoldoende. Ik speelde het op een Pentium 133 met 16 Mb RAM, maar dit leverde het gevoel op alsof ik Quake op een 386 zat te spelen. Zo traag dat elke wedstrijd bij voorbaat een verloren strijd was.
Je zou kunnen denken dat dit vooral duidt op een beperking van de PC, maar je hoeft maar naar het soortgelijke race-spel Screamer te kijken om te weten dat snelle race-games ook op de PC tot de mogelijkheden behoren.


Wie heeft die #@&!weg schuin gezet?

RAPPORT

GRAPHICS	7^0
GELUID	7^0
ORIGINALITEIT	6^0
SPEELBAARHEID	5^0

▲ Precies als arcade-versie

▼ Veel te traag

▼ Pentium 133 trekt het niet

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr .ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 8 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, windows 95, Quad speed CD-speler, 16-bits geluidskaart, joypad/stick.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Voor Daytona geldt dezelfde conclusie als voor Virtua Cop
BEN


Lekker met z'n allen de bosflucht verknallen.

STAR GLADIATOR Final Crusade

Laat ik het maar meteen verklappen. Capcom heeft met Star Gladiator een vechtspel in de markt gezet dat ik in één woord zou omschrijven als: prachtig, geweldig, fantastisch, briljant, geniaal, schitterend, grandioos en... magnifiek!

RAPPORT

GRAPHICS	9⁸
GELUID	10
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁵

▲ Vette graphics

▲ Romige gameplay

▲ Verslavend

▼ Beetje slappe computertegenstanders

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

9⁵

Star Gladiator is het eerste 3D spel dat me van mijn 2D-Mortal Kombat verslaving af kon helpen! De absolute topper in mijn spelletjesverzameling. Ik ga me de komende tijd opsluiten in het PU-testhok om lekker plasmacombo's uit te delen!
ANDREAS

INGEHAALD

In de tijd van tweedimensionale fighting games had Capcom met de Street Fighter titels meer dan de helft van de vechtersbazenmarkt in handen. Tot de era van de 3D games aanbrak en Street Fighter zich samen met Mortal Kombat ingehaald zag worden door titels als Virtua Fighter en Tekken. Dit kon natuurlijk niet langer zo doorgaan, dus besloot Capcom om mee te gaan dingen in 3D vechtland....

GLADIATOR OF WARS?

Zonder veel ophef ontwikkelde Capcom in alle stilte Star Gladiator, een futuristisch vechtspel met een achtergrondverhaal dat netjes is afgekeken van Star Wars. De introfilm laat dan ook een soort Jedi-ridder zien, die het gaat opnemen tegen de verduiveld veel op Darth Vader lijkende Dr. Edward Bilstein. Deze Amerikaanse snoodaard werkte vroeger gezellig mee met het onderzoeksinstituut van de Earth Federation. Daar ontdekte hij het zesde zintuig van de mens en de daarin verscholen liggende kracht van de Plasma Power. Deze krachten, ontstaan door menselijke emoties, zouden het gevaarlijkste wapen van de wereld kunnen vormen...
Het wapen werd ontwikkeld en onze Dokter Bilstein werd op handen gedragen. Totdat men erachter kwam dat deze slechterik experimenteerde met levende mensen. De Verenigde Troepen van de Planeet Aarde arresteerden hem en Humanitas klaagde hem aan voor schending van de mensenrechten. Hij werd opgesloten op planeet Zeta, maar je weet hoe dat gaat, Bilstein ontsnapte in een handomdraai, verpulverde de halve planeet en begon de oorlog om de totale wereldheerschappij.

PLASMA-UNITS

De verschillende achtergronden van de arena's zijn ongelofelijk mooi vormgegeven. Qua graphics moet dit absoluut het beste 3D-spel zijn, dat ik ooit heb gezien. Je kan bijna niet geloven, hoe snel de complexe achtergronden worden opgebouwd en hoeveel details er te zien zijn. Soms zorgt dit ervoor dat je je bijna niet op het spel zelf kunt concentreren, maar daar moet je maar aan wennen. De characters zijn prachtig en de gameplay zo romig als vanille-ijs. Er is een aantal basisbewegingen en een gigantische hoeveelheid combo's. Deze moet je intypen in het vakje, zodat je precies kan zien of je de volgorde goed hebt.
Speciaal voor het oefenen van deze combo's is er een speciale trainingsmode, waarin je onbeperkt tegen een computertegenstander mag rammen. Je kunt ook nog instellen of deze ook kan vechten, zich kan verdedigen of daar gewoon als een zoutzak klappen staat op te vangen.

EASY DOES IT

Tegen de computer spelen is helaas supersimpel. In de defaultmode heb je jezelf in een klein half uurtje door het hele arsenaal van tegenstanders heengebeukt. Het beste speel je dus tegen een menselijke tegenstander. Naarmate je allebei beter bekend wordt met de combo's en special moves wordt het gevecht ook grimmiger, tot je niet meer van de PlayStation af te slaan bent.

POWER TIP
Bewaar je plasma kit voor je laatste slag. Nu beuk je je tegenstander in special mode!

Die groene clown heet Saturn!

Pak aan stinkend reptiel!

Combo's oefenen in de trainingsmode.

En even doorprikken.

Wat heb jij gisteren gegeten?

Hopla, plasma attack in je gezicht!

In de traditie van Dragonball Z is hier een nieuw 'manga-achtig' vechtspel. Vechten in de lucht tegen duivelsaanbidders, demonen, zwarte magiërs en een handjevol rivalen.

OP EEN DAG

Het is een regenachtige ochtend en ik zit in mijn ochtendjas de Flintstones te checken. De telefoon rinkelt. "Hallo met Kees". "Hoi met Edwin. Ik heb wat lekkers voor je!" Ik zucht. Wat nu weer. "Zeg het maar Edwin?" "Een multi-dimensionaal vechtspel waarin zwarte magie de rode draad vormt." "Mhmmm..., dat klinkt oké ga door." "Negen characters, vechten in de lucht en dat alles overgoten met een manga-sausje, Do I need to say more?" "I'm there dude." Schoenen aan en audie 5000.

TRAAG

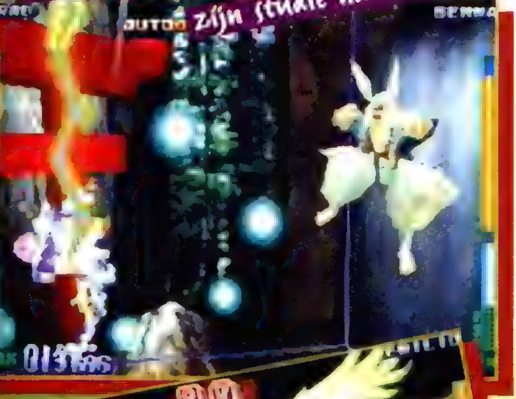
Eenmaal op de redactie blijkt het allemaal nogal tegen te vallen. Psychic Force is dan weliswaar geen wack spel maar om nou te zeggen dat de vonken er vanaf springen is een beetje overdreven. Het lijkt een beetje op Dragonball Z. Het is een vechtspel waarbij in het wilde weg beuken geen optie is. Iedere move moet je plannen. Het vechten gaat namelijk vrij traag en het aantal moves is beperkt. Mis je een slag of stoot dan loop je het risico dat je tegenstander misbruik maakt van het moment en je op een voltreffer trakteert.
Wanneer je eenmaal geraakt bent, kost het opnieuw flink wat tijd om te herstellen. Een andere gelijkenis met Dragonball Z is dat de gevechten voor het grootste gedeelte in de lucht plaatsvinden.

MEET THE PEEPS

De zwarte magiërs, jouw natuurlijke vijanden in Psychic Force, zijn flink uit de kluiten gewassen. Zo is daar **Genma**; een brok mens dat er uitziet als een krijger uit het oude Mongolië. Gewapend met hakbijl en ballen van beton vliegt deze holbewoner jou te lijf.
De terminator **Gates** is de halfbroer van de voormalige hoofdcommissaris van de Los Angeles Police Department. Hij is groot en log maar als hij je eenmaal in zijn vizier heeft (zijn rechterarm is een automatisch geweer), is het ook echt afgelopen.
Professor Wong is trouwens ook geen lieverdje. Deze 'mad scientist' schroomt niet om chemicaliën en duistere natuurwetten te misbruiken om zijn overwinning een feit te maken.
De laatste slechterik is **Brad**, een eng mannetje dat lijkt op een regelrechte kloon van satan zelf. De moeder der muthafokkers is de eindbaas **Kieth**. Deze sierlijke prins van de duisternis maakt geen grappen. Hij schudt de special moves uit zijn mouw en ramt je van de ene uithoek van het beeldscherm naar het andere.

SCHATTIG

De 'witte' magiërs zien er aanzienlijk minder gevaarlijk uit dan de heren van de dark side. **Sonia en Wendy** zijn schattige meisjes met bovennatuurlijke krachten. Laat je niet misleiden door hun uiterlijk deze tantes weten van wanten.
Emilio is een minderjarige tovenaar met gigantische engelenvleugels. Hij ziet er uit als een schaapje maar pas op deze knakker kent z'n klassiekers. Het parade-paardje van de good side is de hoogblonde krachtpatser **Burn**. Een gezonde knul van het model Ken. Het lijkt meer dan dat het is.


Genma maakt misbruik van zijn studie natuurkunde.


Alsof een engeltje je een kaakstoot geeft.


Brad is een echte gluiperd.


Blinded by the light.

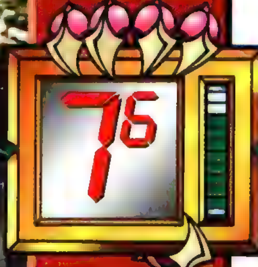

Gates heeft z'n Uzi meegebracht, gezellig!

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	6^{8}
ORIGINALITEIT	8^{0}
SPEELBAARHEID	7^{0}

+ Multi-dimensionaal
+ Meer dan beuken alleen
- Weinig full-contact
- Traag

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 159,50 Bfr. ca. 2900
Fabrikant: Taito
Verkrijgbaar bij: Dimension Plus
Tel: 050-3129818



Psychic Force is een interessant vechtspel. Aangezien de strijd zich in de lucht afspeelt geeft het een nieuwe dimensie aan het begrip 3D. Het aantal moves is beperkt maar de impact van de diverse moves is groot. Veel nadenken en weinig impulsief beuken dus. Leuk, maar aan mij is het niet besteed. KEES



PSYCHIC FORCE

THE OR

MicroM

SCALE MI

V

Na ettelijke versies Micro Machines gespeeld te hebben, weten we alle vorken en broodkorsten met handigheid te omzeilen, geven we nog wat extra gas in de bocht en parkeren we ons autootje netjes in een luciferdoosje. De hoogste tijd dus om onze skills te botvieren op Micro Machines V3, de jongste telg uit de MM-familie.

3D

Micro Machines V3 is driedimensionaal. Dat houdt dus in dat je niet meer van boven op je wagentje kijkt, maar er in een micro-helicoptertje omheen vliegt. De besturing blijft natuurlijk hetzelfde; rechts blijft rechts en links blijft links. Je geeft gas, gebruikt de achteruitversnelling (tevens rem) en je kan springen. Er lijkt niets veranderd... Gelukkig is de grafische kwaliteit van het spel er wel enorm op vooruit gegaan. Dat mocht onderhand ook wel gezien het feit dat Codemasters al jarenlang nieuwe Micro Machines-versies uitbrengt, zonder dat ze er ook maar een pixeltje mooier op worden.

Ons wachten is beloond, want de 3D graphics zien er prachtig uit, de gameplay is vloeiend als boerenland karnemelk en de races zijn super spannend.

Helaas stond er op mijn demo-disk nog geen volledige versie van Micro Machines en kon ik niet alle racemodes uittesten. Toch zat ik in de 2-player mode, samen met mijn spelletjestegenstander Tique, gekluisterd aan het beeldscherm. De ene race is namelijk nog mooier dan de andere en bij elk parcours krijg je andere vervoermiddelen.

HONGER?

Zo start de race weer eens op de - hoe kan het ook anders - picnicktafel. De tafel is weer rijkelijk gedekt en tijdens de race kom je in aanraking met een verscheidenheid aan levensmiddelen. Als je op een gegeven moment de filet Americain passeert richting kruidige Franse smeerkaas en het pak met rice crispies oprijdt, gebeurt er iets vreemds. Je valt van de tafel af en vervolgt de race op de grond. Tussen de kruimels en de katteharen door realiseer je je dat je op de keukenvloer terecht bent gekomen.

TREK IN EEN KOLFJE?

Verder vervolgt de race zich door de graszoden van 'garden', waar je een heuse terreinwagen vakkundig langs weggegooide skateboards en aanstormende slakken moet manoeuvreren. Dan is er nog het parcours 'pooltable'. Hier bestuur je een stevige monstertruck en spring je van tafel tot tafel tot je je in het level 'lab' een weg moet banen langs reageerbuizen en Erlenmayerkolven. Erlenmayerkolven zijn volgens mij die potjes met borrelende troep die je in een laboratorium tegenkomt, maar misschien heb ik het wel faliekant mis, want ik heb nooit zo goed opgelet bij scheikunde. Als een Erlenmayerkolf dus een ingrediënt blijkt te zijn van een gerecht dat Poolse families tijdens de bruiloftsnacht van hun kinderen plegen te eten, schrijf dan geen boze brieven naar de redactie.

ZWEMBROEK MEE

Het mooiste moment van de race speelt zich af in de woelige baren van de 'pond'. Pond is naast het Engelse woord voor gulden (of eigenlijk voor knaak,





...ak niet van de kaart.



Melk, de witte motor.

Kunnen jullie door een waterkraan?



Passen en meten.



De koffie is klaar.



De brug is open, of is ie nou dicht?

GINAL

achines

ATURES

3

vanwege de wisselkoers) ook het woord voor vijver, dus ruilen we de wagen in voor een boot. Dit level is echt ongelofelijk mooi vormgegeven. De speedboot heeft een vette boeggolf en 'slipt' (of hoe dat dan ook heet in het water) ver door als je door de bochten gaat.

DEUCE

Doel van het spel is... om te winnen. Dat kan op verschillende manieren, afhankelijk van het type race waar je voor hebt gekozen.
In je eentje kan je kiezen tussen de tijdrace en een championship. Speel je met zijn tweeën, dan race je in hetzelfde scherm zij aan zij. Iedereen heeft een aantal credits. Raakt een van de spelers dusdanig achter dat het wagentje buiten beeld verdwijnt, dan moet hij een credit afstaan aan de koploper. Doe je dit te vaak en raak je al je credits kwijt, verlies je. Aangezien dit hetzelfde systeem is, als er bij tennis wordt gebruikt (voordeel-deuce-nadeel, en je weet dat tenniswedstrijden soms urenlang duren) zit je soms een halve dag net dat ene puntje te verdedigen. Als je dan bijna hebt verloren, keert het tij weer en kan je alle verloren punten weer terugverdienen.

IT'S A PARTY

Het leukste is natuurlijk om Micro Machines te spelen met je vrienden. En hoe meer zielen, hoe meer vreugd. Dat weten ze bij Codemasters wel. Daarom kan je met zijn tweeën tegen elkaar spelen. En mocht je in het gelukkige bezit zijn van meer vrienden, dan kan je met behulp van een soort gamelink ook met zijn vieren tegen elkaar racen. Maar ja, zo'n tussenstuk heb je natuurlijk niet altijd in huis, dus hebben ze daar iets heel vernuftigs op gevonden: je deelt samen een joypad! Hahaaa, nu sta je te kijken hè? Maar in principe is de d-pad niks anders dan vier knoppen, net als aan de andere kant van de pad. Je gaat dus een beetje schuin tegenover elkaar zitten en neemt allebei de helft van de pad in je klauwen. De een gebruikt nu de gewone vuurknoppen, terwijl de ander via de d-pad kan sturen en remmen. Gas geven gaat in deze mode vreemd genoeg vanzelf. En check nu de finale: Als je toch zo'n tussenstuk in huis hebt, kan je maar liefst zeven vriendjes uitnodigen om met je te racen. Zij aan zij zit je dan in vier groepjes van twee gekluisterd aan de TV. Want acht keer is scheepsrecht.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	9⁵
SPEELBAARHEID	9⁵

- Micro Machines
- Drie dimensionaal
- Acht(!) player-optie
- Veel wagens/veel levels

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: N.N.B.

9¹

Micro Machines V3 is naar mijn mening het mooiste exemplaar uit de familie. Micro Machines kan weer als vanouds meedoen in de top van de spelletjesleague en zal zeker vanaf maart een weg vinden naar jouw PlayStation. ANDREAS

Hé, is dat niet een van die 101 Dalmatiërs?

Handig zo'n strijkplank.

Zwembroek meenemen.

Al racend je scheikunde bijspijkeren.

Wegwezuuh!

Net ruimte genoeg.

POWER TIP

Micro Machines V3 zal aan eind maart dit jaar verschijnen!



De makers van Jet Fighter 3, Mission Studios, hebben het oude gegeven van flightsims in een nieuwerwets jasje gestoken. Zeggen ze...

JET FIGHTER 3

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	6⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- Prachtige 3D
- Rondlopen op het schip
- Schieten
- Free Flight

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. 2199
Systeemeisen: Pentium, 12 Mb RAM, Double speed CD-ROM, 30 Mb vrij op harde schijf, SVGA kaart.
Fabrikant: Mission Studios/ Eidos
Distributeur: BASF Nederland
Tel: 026-3717710



Een flightsim met iets extra's. Zeker de moeite waard voor beginnende piloten.
BAS

E-MAIL CHECKEN

[illegible] Met JF3 ligt dat net even anders. Het is een flightsim met een adventure tintje. Voordat je gaat vliegen, is er tijd om een beetje rond te hangen op het vliegdekschip waar je gestationeerd bent. In een mooie 3D omgeving kun je bijvoorbeeld even langs je eigen hut. Naast je foto's van thuis en je teddybeer, vind je hier ook een computer. Hierop kun je allerlei info opvragen over missies en je e-mail checken.

Ik keek even of er een mailtje voor me was, en ja hoor, eentje van mijn ouders. Er stond in hoe trots ze wel niet op me waren en ze wensten mij veel geluk. Ha, dan hebben ze mij zeker nog nooit in een straaljager zien vliegen. [illegible] schiet. Maar ach, het blijven je ouders, ze bedoelen het goed.

PEACE-KEEPER

Als je verder door de gangen loopt, kom je onder andere de briefing en debriefing rooms tegen. Ook de bibliotheek is een bezoekje waard. Hier kun je even rustig de krant lezen of achter de computer informatie opzoeken over allerlei verschillende vliegtuigtypen.

Ga ook even langs Operations. Dit is eigenlijk het mainscreen met alle opties, alleen ziet dit er even een stuk beter uit. Kijk op het killboard in een van de gangen, hierop vind je hen die je voorgegaan zijn en het niet gered hebben (erg hoopgevend).

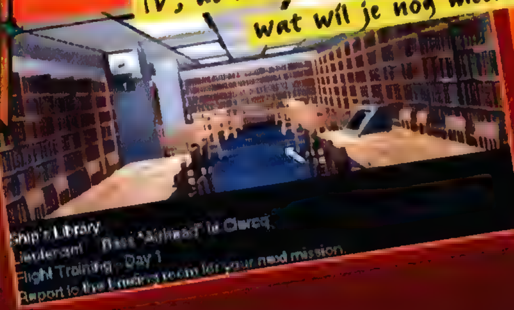
Heb je geen zin om lang rond te hangen in de prachtige 3D omgeving van de U.N.S. Peacekeeper dan beweeg je gewoon het cursorpijltje omhoog en er verschijnt een Jump Menu. Dit is het hoofdmenu alleen dan als knoppenbalk. Van hieruit spring je direct naar iedere plek in het spel.



Ik word er helemaal romantisch van.



Snel en dodelijk.



TV, de krant en een computer, wat wil je nog meer.

SLECHTE PILOOT

Vanuit de Hangar kun je gaan vliegen. Natuurlijk moet je jouw vliegtuig wel even een persoonlijk tintje geven. Je kunt met een erg uitgebreid tekenmenu allerlei dingen op je vliegtuig zetten. Ook moet je wapens regelen voor je vertrekt. Let goed op wat je meeneemt. Het ligt namelijk helemaal aan het soort missie, wat voor soort wapens je nodig hebt. Als er grondgeschut verwacht wordt, is het toch bijzonder lullig als je er onderweg achterkomt, dat je de Air to Ground Missiles bent vergeten. Dan is het zover, je bent klaar om te gaan. Iedere missie is gelijk aan het vliegen in andere flightsims. Alleen kun je hier onderweg ook nog het nodige neerknallen in een prachtige omgeving, waarbij zelfs dicht bij de grond het beel mooi blijft. (Bij sim je dan vaak dat d grond begint te be gen.)

Ook de inslagen v wapens zien er m uit. Neerstorten is erg cool, maar va aan te raden. Die tuigen zijn niet go koop, weet je. Ma lukkig sta je na ie crash meteen we de dood op. Ze he namelijk alle pilote nodig die ze kunn krijgen. Ook slech



Vliegen we samen een eindje op?

MECHWARRIOR 2

Mercenaries

Hoewel Mercenaries deel 2 wordt genoemd, is het eigenlijk de vierde; van Mechwarrior 2 verschenen namelijk al deel 2 zelf, een Expansion Pack en een Eight Player Pack. Daar komt nu Mercenaries bij, dat een prequel is op het oorspronkelijke deel 2.

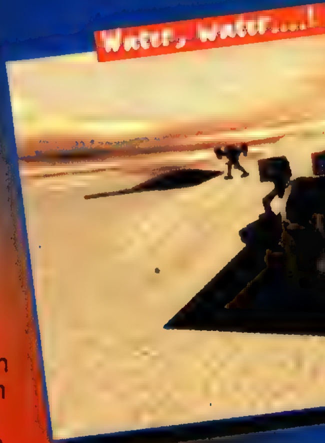


UPDATE

Even een korte uitleg voor de nieuwelingen op dit gebied. Mechwarrior 2 is een combinatie van een actie- en een strategiespel. De speler bestuurt zogenaamde Battlemechs, een soort levende robots die meer vuurkracht hebben dan een hedendaags peloton tanks bij elkaar.
De doelstellingen zijn eigenlijk drieledig. Om te beginnen moet je missies uitvoeren en die zien te overleven. Daarnaast is het zaak geld te verdienen waarmee de aankoop van duurdere Battlemechs bekostigd kan worden. Als derde speldoel is het zaak aan de juiste politieke kant te staan, zodat je als eenvoudige huurling niet met je opdrachtgever ten onder gaat.
Mechwarrior begon ooit als een RPG van dè specialisten op dat gebied: FASA. Van daaruit heeft het zich ontwikkeld tot een 3D-actie -en strategiespel dat, zoals bijna de norm is geworden, ook door meerdere spelers via het Internet gespeeld kan worden.

BETER, NIET BEST

Ondanks de vele verbeteringen ten opzichte van het oorspronkelijke deel 2 vond ik Mercenaries in eerste instantie ietwat teleurstellend.
Niet vanwege het strategiegedeelte (is er alleen maar beter op geworden) en ook niet vanwege de algehele gameplay (er is voortdurend van alles te doen), maar vooral vanwege de kwaliteit van de graphics. In aanmerking genomen wat er tegenwoordig mogelijk is op 3D-gebied, vond ik het resultaat wat verouderd aandoen.
De tweede teleurstelling betreft de bediening. Nieuwe spelers hebben gemiddeld een paar uur nodig om een Mechwarrior onder de knie te krijgen. Weet je eenmaal hoe het werkt, dan lijkt het allemaal vrij intuïtief, maar dat is pas achteraf. Afzien dus, als dit je eerste Mechwarrior is.


Water, water....!

SHOCKWAVEWARRIOR

Op de CD staat het spel in een versie voor Windows 95 en voor Dos. Die 95-versie deed aanvankelijk rare dingen met m'n videodrivers; na installatie was de desktop helemaal in de war en klopte er niets meer van de kleuren en de schermresolutie. Toen ik echter de Activision-site op het World Wide Web bezocht, merkte ik dat er een 'patch' was uitgebracht, die bovengenoemd probleem keurig verhielp.
De Activison-site is om nog een andere reden de moeite waard om te bekijken. Met behulp van Shockwave-technologie (een plug-in voor webbrowsers waarmee online animaties mogelijk worden) is op http://www.activision.com een 'Gunnery Range' ingericht. Hier kan het schietgedeelte van Mercenaries gespeeld worden, gewoon vanuit bijvoorbeeld Netscape.
De testspeler heeft hier dus geen Mercenary CD-Rom voor nodig. De snelheid is zoals gewoonlijk wel afhankelijk van het soort Internetverbinding (modem of ISDN), maar indrukwekkend is het in elk geval. In aanmerking genomen dat Shockwave nog maar zo kort bestaat, belooft dit heel veel mooie dingen voor de toekomst.

POWER TIP

Je kunt een demo downloaden (van maar liefst 14,7 Mb) op de Activision website.
Adres: www.activion.com.


Kijkje vanuit de cockpit.


The job is done, let's go home.

Ondertussen in de stad.

RAPPORT

- GRAPHICS 7⁵
- GELUID 8⁰
- ORIGINALITEIT 7⁰
- SPEELBAARHEID 8⁵

▲ Verbeterde graphics
▲ Verbeterde AI
▼ Matig verhaal
▼ Graphics zouden nog beter kunnen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM (Dos) / 16 Mb RAM (Win95), 62 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis/joystick.
Fabrikant: Activision
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

7⁸

Beter dan de vorige delen, goed genoeg voor spelers die hoge eisen stellen aan het strategiegedeelte, maar net onder de maat voor wie verwend is met de hoge kwaliteit graphics die tegenwoordig mogelijk is.

Kurt aan zijn

zeer coole parachute.

The man who fell to Earth.

Huuh, zoom maar snel weer uit!

Exclusief voor Nederland kregen we als eerste een speelbare demo van MDK (Murder Death Kill), dat voor Interplay de topper van 1997 moet worden.

Run Kurt Run!

Blijf hangen Kurt!

Zoomhelm hoofdzaak.

Niemand.

Zeker voetbal op TV.

Even rusten,

maar het schieten gaat door

POWER TIP

Bezoek de website van Shiny Entertaiment op www.illiad.com/shiny

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Ziet er schitterend uit
- ▲ Realistische bewegingen
- ▲ Originele wapens
- ▼ Het is nog niet klaar

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 1980
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis, Win95/dos.
Fabrikant: Shiny Entertainment
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406

9°

Was MDK maar alvast klaar (zal voorjaar '97 worden), dan zou ik de komende weken niets anders doen dan Murder, Death en Kill!

BEN

SPACE-PROF

In MDK draait alles om ene Kurt Hectic, de assistent van een gekke uitvinder die al vijf jaar in een ruimtelaboratorium verblijft. In de tussentijd is de Aarde veroverd door een buitenaards ras dat de mogelijkheid heeft om zich in pure energie te veranderen. In onze vorm legden de aliens de enorme afstand naar de Aarde af, die zij veroverd hebben met het oog op de vele grondstoffen die deze planeet nog steeds rijk is.

Zodra de prof dit merkt, beseft hij twee dingen: de aliens moeten terug naar waar ze vandaan kwamen en het is een mooie gelegenheid om een paar van zijn uitvindingen te proberen.

ZOOM!

Kurt is degene die dit klusje moet klaren en aan zijn wapens zal het niet liggen. Ten eerste krijgt hij een helm waarin een vuurwapen zit. Niet alleen houdt hij zo zijn handen vrij, maar ook kan hij dankzij de helm inzoomen op de tegenstanders. Deze zoom-mogelijkheid werkt extreem goed; van een wezen dat heel in de verte staat, kun je na een paar keer inzoomen zelfs het label op zijn uniform lezen. Bovendien kan het wapen in de zoom-mode nog steeds gewoon gebruikt worden, zodat de speler als een sluipschutter te werk kan gaan bij het uitvoeren van de missie.

Andere wapens zijn onder meer ''s werelds meest interessante bom', anti-radar verf, ''s werelds kleinste nucleaire explosie' en het menselijke mortier. Wat deze wapens precies inhouden is mij nog onbekend. Ik kreeg een 'pre-alpha' versie waarin alleen het helmwapen werkte, maar op grond daarvan heb ik er alle vertrouwen in dat de rest minstens zo cool zal zijn.

INTELLIENS

De manier waarop Kurt beweegt, zit al net zo goed in elkaar. Hij loopt, rent en springt alsof hij een werkelijk levend mens is. De aliens bewegen op hun eigen manier al realistisch, maar hun sterke punt is vooral de ogenschijnlijk intelligente manier waarop zij zich gedragen.

Schiet je bijvoorbeeld een alien door z'n knieën en is er een andere alien in de buurt, dan zal deze z'n makker te hulp snellen, waarna ze beiden aan jouw ongenade zijn overgeleverd. Het is zelfs mogelijk om het wapen van een alien uit diens hand te schieten. Dan zal hij achter de dichtstbijzijnde muur duiken en op de tast proberen het wapen te vinden. Jij hoeft dan alleen nog maar in te zoomen op het handje en... knal!

M.A.X.

Het verhaaltje achter Max is er een als zovelen; mensjes in nood, alientjes, planeetje veroveren en .... bouwen! Yep, M.A.X. is een bouwspel en bouwspellen zijn bijna altijd leuk.


Tankje kiezen.


Tankje laten ontploffen.


Ook onder water is 't goed knokken.

OP Z'N MAX

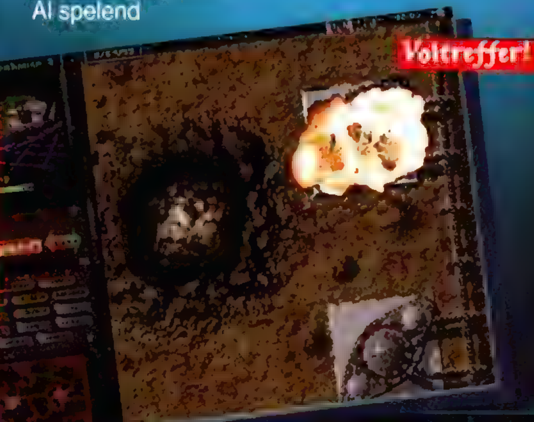
Goed, om maar meteen met de deur in huis te vallen; wat kunnen we bouwen en wat zijn de opties en mogelijkheden? Zoals ik al schreef, moet je een planeet veroveren op de M.A.X. manier. M.A.X. staat voor Mechanized Assault Exploration of te wel gemechaniseerde offensieve verkenning. (Dat was duidelijk een omschrijving van Ben dus zijn we nog geen stap verder). Ik zou zeggen, dat je via gebouwen en wapentuig niet alleen een planeet verkent en ontgint, maar tegelijkertijd van vijanden ontdoet. Het spel bestaat uit Campaigns en Missies (what's new!), maar ook uit een groot aantal trainingsmissies. Al spelend zullen zo'n vierentwintig werelden veroverd moeten worden en is met acht verschillende clans te spelen.

TRAININGS-MISSIES

De trainingsmissies zijn bij het begin van het spel meteen allemaal beschikbaar. Da's handig want dan hoef je ook niet overnieuw te beginnen als je computer crasht of je vergeet te saven.
Het spel werkt natuurlijk via 'turns' en die kunnen tegelijkertijd of om de beurt plaatsvinden. Heel makkelijk is dat je kunt instellen hoelang die turns duren. Geloof 't of niet, een turn van drie minuten duurt behoorlijk lang tijdens een trainingsmissie.
Nog beter is de mogelijkheid om in te stellen hoe dom of slim de vijand is; van clueless tot god, je hebt 't voor het kiezen. Kortom, het zit wel goed in deze afdeling bij M.A.X.

WARP

Het is de bedoeling dat je aan het begin van het spel een goed lopende mijn maakt, zodat je over voldoende basismaterialen, zoals ijzer en olie, kunt beschikken. Hier kun je onder andere gebouwen en voertuigen mee fabriceren, zoals tanks of snelle, lichte scouts of de surveyor waarmee je opzoek kunt gaan naar bijvoorbeeld goud of andere materialen.
Maar het zou geen strategiegame zijn als je niet met problemen te kampen krijgt. Een tank bijvoorbeeld, kan geen grote afstanden afleggen en dan ook nog eens de vijand aanvallen. En een scout is zo licht dat hij weinig schade aanricht als je hem op zwaarder materiaal afstuurt. Wel kunnen ze behoorlijk veel schade aanrichten als de vijand ze in grote aantallen op de basis afstuurt.
Heel handig om te gebruiken zijn de 'Gun Turrets' oftewel gevechtskoepels. Hiermee kun je de basis verdedigen en ze schieten automatisch, alleen vond ik dat ze niet zo'n groot bereik hadden.
Je zult dus tijdens het spelen constant op je hoede moeten zijn. Gelukkig krijg je een seintje in beeld als er vijanden te dicht bij de basis komen, via de F1 knop warp je meteen naar de plek des onheils. Verder is er nog een groot aantal hotkeys die het eindeloze geklik met de muis vergemakkelijken.


Voltreffer!

POWER TIP
www.interplay.com voor demo, hints & tips


Geef acht!


Nu met gratis accessoires!

RAPPORT

GRAPHICS	75
GELUID	75
ORIGINALITEIT	75
SPEELBAARHEID	75

- Turns
- Toegankelijk
- Trainingsmissies
- Veel werelden om te veroveren

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 1980
Systeemeisen: 486/66, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM, SVGA, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Interplay
Distributeur: Philips
Tel:06-8406



M.A.X is afgezien van het suffe verhaaltje een goed spel. Het leuke ervan is dat het spel toegankelijk is voor beginnende spelers van strategiespellen, maar ook voor hardcore Command & Conquer fanaten. Het is een spel waarmee je een hele tijd zoet kunt zijn.
LAURA

BATMAN forever

The Arcade Game

Tegenwoordig is er geen actiefilm die niet terug te vinden is in de gamestores. Dus, coming soon at a TV-screen near you: de laatste Batman-movie op de PlayStation...


Vijanden van links, rechts en boven!


Een explosief karakter.



De helden in kwestie.

Wow, vleermuizen on fire!

...door de bliksem getroffen.


To kill or not to kill, that's the question.

BIG TIME

Acclaim brengt in deze periode nogal wat games uit die gebaseerd zijn op redelijk tot zeer succesvolle films; The Crow, Space Jam en Dragonheart zijn hier enkele voorbeelden van. Allemaal redelijk recente titels, waardoor het toch vreemd is dat het met deze Batman-game zo lang geduurd heeft...

Deze flick is toch niet echt vers meer te noemen en deel vier is (als ik goed geïnformeerd ben) alweer in de maak. Ach, 't zal allemaal wel met zaken te maken hebben waar ik verder niks mee te schaften heb, dus laat ik me maar fijn beperken tot het kritisch analyseren van deze action-packed game.

SUKKELTJE

Het begin is in ieder geval hoopgevend. In het optiescherm kun je naast Batman ook kiezen voor zijn trouwe sidekick Robin, die ik in het verleden eigenlijk maar een onbenullig sukkeltje vond, maar dat terzijde.

Het dynamische duo heeft de handen wederom vol aan al het geboefte dat Gotham City terroriseert. Moest Bruce Wayne (de man in het Batman-pak) het voorheen opnemen tegen een half mongoloïde pinguïn en een totaal geflipte joker, nu zijn het personages als The Riddler en Two-Face, die zijn hart rauw lusten.

Gezien de special effects die verwerkt waren in de film, ging ik er vanuit dat deze coin-up versie evenzo spectaculair zal zijn. Maar getver, het tegendeel blijkt waar. Nadat ik de Batmobile uitgestapt ben, valt me al snel op dat de gameplay nauwelijks afwijkt van eerdere Batman-games die zijn verschenen.

In grafisch opzicht oogt alles zeer rommelig, met pixels soms zo grof dat ze bijna je televisie uit knallen. Ik hoop dan ook maar dat dit een van de bèta-versie-makken is waar ik mee te maken heb...

POWER TIP

Gelieve gedoseerd te spelen, anders word je totaal outs van de verschrikkelijke drukte op je scherm.

MINIMAAL

Met of vleermuisman, of Roodborstje (of beiden in de two player-mode) begint je zoektocht naar het kwaad in de straten en openbare gebouwen van Gotham.

De bewegingsvrijheid die je hebt, is minimaal. Ook is er totaal geen verandering in het decor, het schuift gewoon van rechts naar links over je scherm. Ik krijg spontane flashbacks naar het begin van de negentiger jaren, met die ouwe acht bit-games. Je kent ze misschien nog wel, die spellen waarin je de onveilige straten met een knuppeltje of mes moest afstruinen om een gigantische hoop tuig te killen.

CHAOS

Toch kan ik die games niet geheel over één kam scheren met dit spel. Tegenover de matige invulling van de game staat een hele zooi features die Batman toch enigszins de moeite waard maakt. Zo zijn er heleboel powerups, wapens en andere items die je in je bezit kunt krijgen wanneer je een aantal vijanden verslaat.

Vaak gaat het toepassen hiervan allemaal sneller dan je denkt, omdat de vechtsequels zo rap gaan en chaotisch ogen, dat je niet eens de tijd kunt nemen om deze hebbedingetjes op een weldoordachte manier in werking te laten treden. Het ene moment ben je tijdelijk onverslaanbaar, het andere moment ben je een nietige dwerg. Verwarrend hoor.

Gaandeweg wordt alles gelukkig wat overzichtelijker, wanneer je zwaardere tegenstanders op je pad tegenkomt die je in minder grote getale lastigvallen.

Door als een bezetene op de knoppen te drukken, weet ik nog een aardig eind te komen, maar na afloop houd ik aan deze game toch een redelijk zuur smaakje over.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6⁶
ORIGINALITEIT	6⁴
SPEELBAARHEID	6°

▲ [illegible]

▲ [illegible]

▼ Onoverzichtelijk

▼ Eentonig

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119.95 Bfr. ca. 2160
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 030-6250720



Met de technologische stroomversnelling die zich momenteel afspeelt in het land der games, geraak ik nauwelijks nog in hogere sferen met een qua gameplay beperkt spel als Batman. Noem me een verwend nest, maar een beetje meegaan met de tijd kan toch geen kwaad?

SKATE

THE CROW

Hier is 'ie dan, de langverwachte game die hopelijk net zo veel spektakel spanning en sensatie te bieden heeft als de gelijknamige film waarin Brandon Lee (jawel, de zoon van) twee jaar geleden de hoofdrol speelde.

ZWARE PECH

Het levensverhaal van Brandon mag al evenzo tragisch genoemd worden als dat van papa Bruce. De kung-fu grootmeester stierf zo'n twintig jaar geleden een mysterieuze dood die tot op heden nog steeds niet is opgehelderd. Dat de familie Lee achtervolgd wordt door zware pech (en dat is nog zwak uitgedrukt) werd op een pijnlijke manier duidelijk toen zoonlief tijdens de opnames van The Crow 'per ongeluk' door een echte kogel getroffen werd en overleed.

De film is destijds met behulp van de modernste computertechnologie afgemaakt (men 'plakte' Brandon's hoofd op de nek van een stand-in) en nu kunnen we op de PlayStation genieten van de hieruit voortgevloeide game.

DE HERRIJZENIS

Met deze 3D-Shoot'em up/Beat'em up/Heat'em up/Eat'em up-game (and what not), heeft Acclaim weer eens een prima produkt afgeleverd.
De speler kruipt in de huid van een jongeman die samen met zijn vrouw in koele bloede is vermoord door handlangers van een machtige underground-baas met duivelse trekjes. Ik weet niet zeker of het regelmatig gebeurt, maar die koudgemaakte gozer herrijst vervolgens (met dank aan de duistere krachten van een bende kraaien) uit het graf.
Eenmaal goed wakker heeft hij nog maar één doel voor ogen: wraak nemen op de mannen die zijn vrouw en hemzelf om het leven hebben gebracht. Hier begint de speurtocht naar het kwaad. De donkere sfeer die de film ademt is ook hier weer prachtig terug te vinden en ook de opzwepende muziek geeft de game extra power mee. Ik ben dan ook meteen opgeladen voor een macaber slachtpartijtje.

MODDERFOKKERS

Het gefok begint als de eerste vervelende gast me staat op te wachten voor de plaatselijke bar. Met achtereenvolgens een turning kick, een kopstoot en een ferme punch op zijn lelijke gezicht leg ik 'm gestrekt.
In het begin is het allemaal wel effe vreemd, omdat je helemaal om je eigen as kunt draaien. Hierdoor is het niet altijd even makkelijk om je tegenstander goed te raken. Maar alles went en al snel heb ik de fijne kneepjes van het slagersvak in de vingers.
Toch loop je allesbehalve één-twee-drie de vele gevarieerde levels door. Vijanden worden steeds moeilijker te slopen, de wapens die ze op zak dragen zijn niet misselijk en soms komen er wel drie tot vier van die modderfokkers op je af gesprint.
Ik moet zorgen dat ik niet neerga, want ze spelen vuil en laten niet na om ook nog eens op me te gaan springen als ik lig. Gelukkig zijn er aardig wat wapens te vinden, zoals geweren, stokken, bierflesjes en messen, zodat ik niet helemaal kansloos ben in deze ogenschijnlijk ongelijke strijd.

STRUIKELBLOK

Omdat ik een bèta-versie testte, was ik niet in staat alle levels te doorlopen. Toch kon ik al snel de conclusie trekken dat The Crow een uitermate vette game is geworden die uitblinkt in enkele nieuwigheden.
Zo verandert het camerastandpunt steeds in de best mogelijke positie en je kunt je vanuit de derde persoon vrij bewegen door de vele velden die de game telt.
Minpunt was wel het constant moeten laden van elk nieuw tafereel. Ik mag hopen dat dit bij de officiële release niet meer het geval zal zijn want er is per slot van rekening niets zo vervelend als steeds te wachten om te kunnen slachten, toch?

RAPPORT

- GRAPHICS 8[8]
- GELUID 8[6]
- ORIGINALITEIT 9[0]
- SPEELBAARHEID 8[4]

▼ Camera's soms te snel

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 030-6250720

8[7]

The Crow is een topper in zijn soort en zal, als 'ie netjes uitgewerkt is, absoluut een lang speelbare game worden die niet snel verveelt.
SKATE


Hmmm, dood en toch glimlachen?


De deur naar de ellende.


Broodje tenenkaas?


Geweldadige balletvoorstelling.




Het is een lenig ventje hoor.

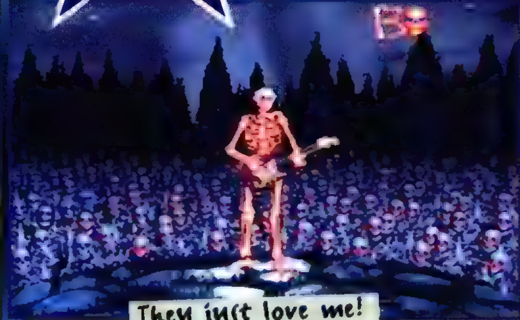

Drie man? Ook goed!


Ha, in de rug!

MR. BNES



Het is een simpele rekensom: horror + humor = een hoop riebigheid. Mr. Bones is zo'n game die beide punten in huis blijkt te hebben. Immers, heb jij wel eens een gitaarspelend skelet op je beeldbuis gezien?


They just love me!


Shit, waar zijn m'n benen.


Met plasmastralen tomatenpuree maken.

SKELETISME

De deal is als volgt: wij hebben hier te maken met DaGoulian, een overjarige rocker met een gestoord brein. Hij blijkt een manier gevonden te hebben om de doden weer tot leven te brengen, en wel door middel van skeletisch magnetisme, kortweg 'skeletisme'.
Met een leger van skeletten wil hij de wereld flink naar de kloten helpen, maar natuurlijk zal dat niet zonder slag of stoot gaan. DaGoulian heeft namelijk een klein 'progammeerfoutje' over het hoofd gezien. Tussen de roodogige calciumrijke soldaten bevindt zich een skelet met fonkelblauwe oogjes, juist: Mr. Bones.
Dit goedgeluimde meneertje ziet het absoluut niet zitten om een bijdrage te leveren aan de ondergang van het spectrum, dus besluit hij in opstand te komen tegen de kwade krachten van DaGoulian en onderdanen...

ZOMBIE SQUAD

Alvorens de game te beginnen, is het belangrijk te weten hoe het skeletisme-concept in elkaar steekt. De magnetische kracht zorgt ervoor dat alle botten van het skelet op de juiste plaats blijven zitten. Mr. Bones' probleem is dat, zodra hij te grazen wordt genomen door de foute karkassen, hij energie, botten en uiteindelijk ook zijn leven verliest. Gelukkig is er een aantal opties om het energielevel op peil te houden. Zo kan Bones het negatieve, rode plasma uit de vijanden halen en het vervolgens toevoegen aan zijn eigen blauwe plasma.
Andere mogelijkheden zijn het oppikken van 'filler-ups' (blauwe items die her en der verspreid liggen) en het tijdelijk oppompen van het skeletisme. Zo kun je ook je eigen verloren beenderen weer bijeengraaien, maar dat moet wel in de juiste volgorde gebeuren. Verliest Bones bijvoorbeeld zijn gehele linkerbeen, dan kan hij niet eerst zijn voet aan het lichaam bevestigen. Eerst het bovenbeen vinden, dan het scheenbeen en als laatste de desbetreffende voet. Dit moet snel gebeuren, want de zombie squad zit je constant op de hielen. Naarmate je Mr. Bones' anatomie doorkrijgt, zul je de lichaamsdelen steeds sneller bijeen kunnen sprokkelen.

HEAVY GITAARSOLO

De levels verschillen ontzettend veel van elkaar. In het begin moet je nog vrij simpeltjes zien te ontsnappen aan het leger door alsmaar over graven en kuilen te springen, verderop wordt het een stuk lastiger.
Zo moet je in de ruimte op haast onzichtbare glasplaten stappen om de juiste weg naar de 'uitgang' te vinden. In een ander level ben je genoodzaakt om je kop letterlijk en figuurlijk te gebruiken om de rest van je skelet bij elkaar te krijgen.
Sommige velden zorgen voor een leuke afwisseling. Wat te denken van het creëren van een heavy gitaarsolo om de zaal plat te krijgen, of het weggeven van een drumshow om een reusachtige deur te openen. In de grand finale zul je uiteindelijk oog in oog komen te staan met de bron van al het kwaad!
De game zit werkelijk prima in elkaar, en hoewel de veelal op platformstijl gebaseerde velden me doen denken aan vervlogen tijden, bevat Mr. Bones genoeg variatie, grafische kwaliteiten en actie om een mooi cijfer te rechtvaardigen.

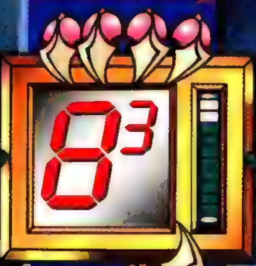

Rechtstreeks uit een horror movie.

RAPPORT

GRAPHICS	7^8
GELUID	8^4
ORIGINALITEIT	8^4
SPEELBAARHEID	8^6

- ▲ Zeer uitgebreid
- ▲ Non stop actie
- ▲ Prima concept
- ▼ Oogt soms gedateerd

SATURN
Prijs: ƒ 129,50 Bfr. ca. 2340
Fabrikant: Sega
Verkrijgbaar bij: Dimension Plus Tel: 050-3129818



Leven na de dood? Na Mr. Bones gespeeld te hebben, mag ik hopen dat het niet op deze manier zal zijn. Ach, het is maar een spelletje, maar wel ontzettend funny.
SKATE


Ja, 't zijn echt vier vingers.

POWER TIP

Maak gebruik van de opties om je armen en benen te verlengen. Hiervoor moet je wel eerst speciale items oppikken.


De gevaarlijke neefjes van Casper.


Tikkertje.

En jawel hoor, daar hebben we Doom-variant numero achthonderdvierenzestig. Zelfde gameplay, andere verpakking. Kan een spel als Exhumed zich staande houden tussen al die andere strategische shoot'em ups?

FIKSE PLUIM

Weet je wat? Fok al dat vergelijk met die Dooms en Quakes. Ik ga nu een totaal onafhankelijke review droppen die geheel losstaat van de vele voorgangers die in de voorgaande PU's de revue gepasseerd zijn. Dat moet toch te doen zijn? Oké, let's go... ik zie dat er verscheidene wapens in de game te verkrijgen zijn, monsters en andere misbaksels maken je het leven flink zuur en je moet delen van een waardevolle schat via talloze levels bij elkaar zien te krijgen.
Shit, sorry hoor, maar een concept als dit kan vandaag de dag niet meer behoorlijk gerecenseerd worden zonder het beschikbare vergelijkingsmateriaal erbij te betrekken. Of er moeten zoveel nieuwigheidjes in voorkomen dat het bijvoorbaat al een fikse pluim verdient. Wellicht dat ik daar dan maar de verschillen in moet zoeken.

GAMES = WASMIDDELEN?

Misschien zie ik het gewoon een beetje verkeerd. Eigenlijk zou ik deze games als wasmiddelen moeten zien. Allemaal een andere verpakking, de één geurt wat anders dan de ander, maar ze hebben allemaal hetzelfde doel: het schoon krijgen van dat vieze ondergoed van je. Volgen jullie me nog een beetje? Nee, ik dwaal af. Terug naar Exhumed. Ditmaal hebben de makers gekozen voor Egypte als lokatie om de held uit te hangen. Vele eeuwen geleden maakten farao's en koningen daar de dienst uit. Mystieke verhalen over oude kwaadaardige krachten van een andere planeet die de koningen volledig in hun macht zouden hebben, doen de ronde. Wanneer ook nog eens blijkt dat de mummie van de toenmalige Grote Koning weg is, wordt het hoog tijd om de boel tot de bodem uit te zoeken en op expeditie te gaan.

INTERGALACTISCHE CREEPS

In de Karnak-vallei bevinden zich vele boven- en ondergrondse gebieden zoals we die kennen uit de documentaires en boeken over het oude Egypte. Op een kaart kun je zien welke locaties je kunt bezoeken, te beginnen bij de graftombe van de vroegere grootheid Ramses.
Bij de ingang word je al spoedig door de eerste vervelende beesten lastiggevallen, namelijk krabben. Nou, die moet je dus gewoon effe wegknallen zodra ze het lef hebben om omhoog te springen en anders chop je ze gewoon met je zwaard doormidden. Da's een betere optie, aangezien je er geen kogels mee verbruikt.
Het is overigens wel belangrijk om het zwaard goed onder controle te krijgen. Je zult regelmatig onder water moeten gaan om bepaalde items weg te snaaien. De intergalactische creeps die dan op je af komen, kunnen vaak alleen met je spiesje worden genekt. En is je energie bijna op? Geen nood, er zijn genoeg kannen en kruiken met 'krachtbellen' en speciale magische spreuken om je levensduur te verlengen. Over magie gesproken, in een later level kun je een magische staf vinden waarmee je wonderbaarlijke trucjes kunt uithalen. En met de bizarre tegenstanders die je gaandeweg tegenkomt, zul je werkelijk alles uit je hoge hoed tevoorschijn moeten halen om deze expeditie tot een goed eind te brengen.

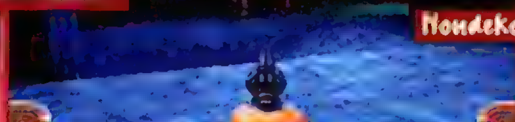

Uitelkaar spattende lichamen blijft een mooi gezicht.

POWER TIP

Door naar beneden te kijken en een Amun-bom te gooien, kun je een supersprong maken.


Sorry, ik rook Marlboro.


Hondekoppen moeten gemuilkorfd worden.


Blauwe bollen zijn niet fijn.


En die was goed raak!


De geest van Ramses spreekt.


Half man, half Snoop Doggy Dogg.


Horror? Nee, mummificatie!

RAPPORT

GRAPHICS	7^{6}
GELUID	7^{8}
ORIGINALITEIT	5^{5}
SPEELBAARHEID	7^{6}

▲ Realistische sceneries
▲ Meeslepend
▼ Doom! Quake! Duke!
▼ Soms lelijk uitgewerkt

SATURN
Prijs: ƒ 144,95 Bfr. ca. 2610
Fabrikant: Lobotomy Software Inc.
Verkrijgbaar bij: Dimension Plus Tel: 050-3129818



Wanneer houdt het nu eens op met dat gejat? Exhumed is best oké, maar als zo'n game niets nieuws te bieden heeft, is de lol er ook snel vanaf. Pak dan maar liever gewoon een van de origineeltjes uit je kast.
SKATE

AMERIKAANSE IMPORT

EXHUMED

Necrodome

Het nieuwste gamingplatform - Internet - heeft er weer een titel bij. Een 3D race- en loop shooter die online voorlopig alleen voor Amerikanen en Canadezen is weggelegd.

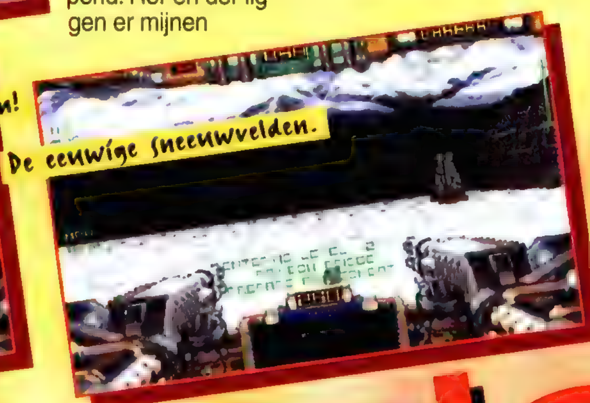

Waar heb ik dat beeld meer gezien?


Hé, hallo, achter je!


Overkill.


Nee, we nemen geen lifters mee vandaag.


Blast'em!


De eeuwige sneeuwvelden.

EERSTE KINDJE

Necrodome is het eerste produkt van een samenwerking tussen SSI, dé fabrikant van strategische wargames, en Mindscape, fabrikant en uitgever van games in alle soorten en maten. De specialiteit van SSI komt in dit geval echter nauwelijks tot uiting; Necrodome is op de eerste plaats een standaard 3D shoot'em up.

DOOD EN SPELEN

De setting is Amerika ergens in de toekomst waar met zwaarbewapende voertuigen in vijftien verschillende arena's een strijd op leven en dood wordt uitgevochten. Computertegenstanders zijn er volop, net als jij rijdend of lopend. Her en der liggen er mijnen op de weg. Daarnaast is de kans groot dat een ton of vat waartegen je aanrijdt explosief materiaal bevat. Ben je lopend, dan moet je ook nog oppassen voor gifpoelen (en dan natuurlijk helemaal voor andere voertuigen).

Door bepaalde opdrachten goed uit te voeren (objectje vernietigen, schakelaartje overhalen enzo) kom je in een andere arena terecht, waar het spel zich, met de nodige variatie, herhaalt.

HAMBURGER HILL

Zoals gebruikelijk in dit genre zijn er wapens en munitie in overvloed. In dit geval onder meer een machinegeweer, rook, napalm, mijnen, kernwapens, raketten en lasers, met de beperking dat sommige wapens alleen vanuit de auto gebruikt kunnen worden.

Bewegen kan uiteraard in alle richtingen behalve naar boven, maar de speler kan wel omhoog kijken - wat wel zo handig is aan gezien veel tegenstanders op heuveltjes jouw komst staan af te wachten.

NOTWERK

Doordat een en ander niet bepaald origineel van opzet is, had ik weinig lol met dit spel. Het plichtmatig afschieten van alles wat op m'n weg lag, ging heel snel vervelen.

Al snel schakelde ik daarom over naar de meerspelermogelijkheid - totdat duidelijk werd dat die optie in Europa niet mogelijk is. Necrodome kan namelijk online via een netwerk gespeeld worden, waarbij gebruik wordt gemaakt van het netwerk van TEN (Total Entertainment Network). De benodigde software staat kant en klaar op de CD maar kan ook gedownload worden via de website van TEN (adres: www.ten.net).

Omdat de TEN-software ook op de CD staat ging ik er vanuit dat er dan ook de mogelijkheid was om die software te gebruiken - blijkens een readme.txt kon dat zelfs de eerste vijf weken helemaal gratis. Uit het registratieformulier bleek echter dat alleen Amerikanen en Canadezen TEN kunnen gebruiken. Bummer!

GEMIDDELD

Wat overbleef was de mogelijkheid om Necrodome te spelen via een modemverbinding. Ook niet onaardig maar het aantal spelers blijft in zo'n geval beperkt tot twee stuks en dat vind ik voor een serieuze shoot'em up een beetje weinig. Bovendien zijn modemverbindingen, in geval van buitenlokale of buitenlandse tegenspelers, te prijzig om langdurig te gebruiken.

Wat dan eigenlijk overblijft is een gemiddelde shoot'em up met redelijke graphics, een aardig geluid en een niet al te ingewikkelde gameplay.

POWER TIP

Waar haal je die shareware versie vandaan? Van het Internet natuurlijk, en wel op de site van SSI: www.ssionline.com

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,3

ORIGINALITEIT 6,2

SPEELBAARHEID 7,5

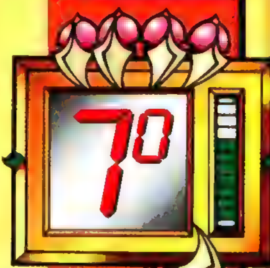
▲ Zware wapens

▲ Rijden en lopen

▼ Weinig afwisseling

▼ Geen netwerkmogelijkheid in Europa

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486/66, 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis, Dos 5.0/Win95.
Fabrikant: Mindscape/SSI/Raven software
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701



Mwoaaah, best wel een aardig spelletje maar niet echt bijzonder. Check zelf de shareware versie maar.

HARDLINE


Frisse terugslag.


Binnen zonder kloppen.


Uitzichtje heh?

Gangs, aliens, harde helden en geheime secten... In de interactieve filmwereld weten ze soms ook niet meer wat ze nu weer moeten verzinnen.

ZOOTJE

Detroit, 1998. De 'economie' ter plekke draait om drugs, wapensmokkel, prostitutie en afpersing. Gangs voeren permanent een strijd op leven en dood, en justitie is of afwezig, of doet volop mee aan het ongebreidelde geweld. Temidden van deze chaos ben je een freelance helicopterpiloot in bezit van eigen vervoer, en ga je gebukt onder de naam Ted Irvine.
Denk niet dat de stand van zaken in Detroit te wijten is aan het volk zelf. Dit spel is politiek correct en daarom krijgen niet de Amerikanen, maar een stelletje aliens de schuld van de chaos in de straten.

TED REDT

De baas van de aliens, de Sect, manifesteert zich als een psychische kracht die de geesten van de zwakken binnengaat en overneemt. De gehersenspoelde slachtoffers worden Sectoids genoemd, volgelingen van de Sect die niets liever willen dan de aliens de absolute macht over de mensheid bezorgen (waarna de Sectoids zelf ook uitgeroeid zullen worden, maar daar denken ze niet aan).
Maar jij speelt nog steeds Ted de freelancer. 's Nachts slaap je slecht, want je wordt geplaagd door dromen en visioenen over een sinistere entiteit die je niet begrijpt. Wel weet je dat het te maken heeft met de psychische krachten die je altijd al in je had, en na een paar ontmoetingen met Sectoids wordt het je helemaal duidelijk: jij bent degene die de Sect moet overwinnen, een gegeven waar de Sect zelf ook van op de hoogte is...


Dat heb je met onbewaakt parkeren.

DOOMED?

Tegenover het weinig originele verhaal van deze spelfilm staat een bedieningswijze die alles een stuk duidelijker maakt. Met behulp van de muis (joysticks worden niet ondersteund) is het de bedoeling om ouderwets vijanden af te knallen. Daarbij maak je gebruik van een wapenarsenaal dat je opbouwt door ze hier en daar eenvoudig van de grond op te rapen of door ze in te pikken van je dode slachtoffers.
Zo moet je jezelf een weg banen door tien levels, met aan het eind natuurlijk de eindbaas: Sect zelf.

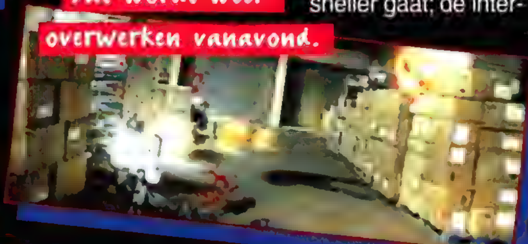
HERHALING

Een Sectoid neerknallen is niet eenvoudig, vooral doordat de muisaanwijzer tijdens het spel zo stroperig beweegt dat snelle en adequate actie vrijwel uitgesloten is. Daarbij komt dat een schot vaak in één keer raak moet zijn: Ted heeft niet zo veel weerstand, en een enkele granaat kost hem geheid de kop.
Ter compensatie kan het spel op elk punt gesaved worden, wat onnodige herhaling voorkomt. Niet dat het spel daardoor veel sneller gaat; de interface is 'fool proof' en werkelijk elke actie, of het nu het laden van een gesaved spel is of het ophalen van een voorwerp of wapen uit de inventory, moet bevestigd worden met een paar muisklikken meer.
Daarbovenop zijn niet alle filmpjes te skippen, zodat sommige scènes telkens opnieuw in beeld komen, of je ze nu één of honderd keer hebt gezien.


Yes!

POWER TIP

Laat die Sectoids lekker de macht overnemen; kejjou het schelu.


Dat wordt weer overwerken vanavond.


Burn sucker burn!

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	6°

▲ Veel interactieve filmbeelden
▲ Eenvoudige bediening
▼ Stroperige muisbewegingen
▼ Zeer weinig ruimte voor fouten

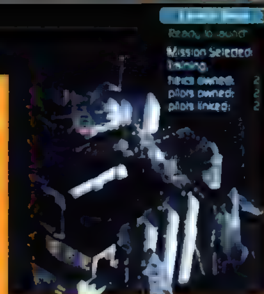
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 14 Mb schijfruimte, Dos 5.0/win95, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Cryo / Virgin Interactive
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



7°

Een interactieve film die het genre niet verbetert. Misschien wel geinig voor de actieliefhebber, maar ook niet meer dan dat.
BDH





Missionforce: CyberStorm

In het strategiespel CyberStorm vechten de Hercs tegen de Cybrids; twee partijen die even sterk zijn en over dezelfde middelen beschikken maar pas in de laatste missies vormt de tegenstand een probleem. CyberStorm bevat echter ook een missie- en terreingenerator, waarmee talloze nieuwe varianten gemaakt kunnen worden. De strijd is door de speler van bovenaf te volgen, waarbij elk moment op een goede manier ingezoomd kan worden.
Die strijd wordt overigens met vertraging gevoerd: het is zo'n spel waarbij je eerst je zetten moet bepalen, vervolgens laat de computer zien wat er dan gebeurt. Via een modem-, internet- of netwerkverbinding kunnen twee spelers het tegen elkaar opnemen. Speciaal voor dat doel krijgt de koper van CyberStorm er een tweede CD bij die voor de tegenspeler is bedoeld.
Al met al één van de betere in het genre van 'de beste gevechtsmachinemanager wint'.
BEN

Missionforce: Cyberstorm • PC CD-ROM • Prijs: / 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Sierra Strategy • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 7,6 GELUID: 8,1 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 7,6

MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH





Mummy is een adventure waar qua gameplay geen sprankje intelligentie inzit. Bijvoorbeeld: stel dat je op een ladder naar boven wilt klimmen om daar iets te pakken. Je pakt het op en gaat weer naar beneden. Vervolgens blijft een stem herhalen dat je die ladder weer op moet. Men is dus vergeten te programmeren dat, nadat je gedaan hebt wat je moet doen, je op die plek klaar bent.
Wat ik ook nogal suf vind, is dat het duidelijk te zien is dat de gefilmde personages later op de getekende achtergronden zijn geplaatst; errug knullig.
Verder is er aan Mummy weinig aan te merken. De overige belangrijke zaken als gameplay en het geluid zijn in orde.
Jammer dat er zoveel irritants tegenover staat. Was dit niet het geval dan zou Mummy een gewoon degelijk adventure zijn geweest.
LAURA

Mummy • PC CD-ROM • Prijs: / 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Interplay • Distributeur: Philips • Tel.06-8406.

GRAPHICS: 5,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 6,0

Dracula's Secret • PC CD-ROM • Prijs: / 45,- Bfr. ca. 810 • Fabrikant: Corel • Distributeur: Ingram Micro • Tel.030-2851000

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: 7,0

Dracula's Secret is een edutainment titel. Dat wil zeggen dat het een verantwoord stuk software is, waar de speler met een beetje mazzel ook nog wat van kan leren. Verantwoord in die zin dat er geen bloed of gore in voorkomt. Mocht er al bloed in zo'n soort spel zitten, dan is dat waarschijnlijk om uit te leggen wat rode bloedlichaampjes zijn of iets dergelijks. Waarschijnlijk om die reden hoef je de beroemde vampier niet te verslaan of te doden, maar is het de bedoeling dat de speler door middel van puzzels en opdrachten achter zijn geheim komt. Houd je van dit soort spellen dan heb je aan Dracula's Secret een goeie want de graphics zien er mooi uit en ook de geluiden en muziek passen goed bij het spel.
LAURA



Dracula's Secret

Project: Horned Owl • PlayStation • Prijs: / 130,95 Bfr. ca. 2525 • Fabrikant: Sony Computer Entertainment • Future Zone • Tel.018-4380350

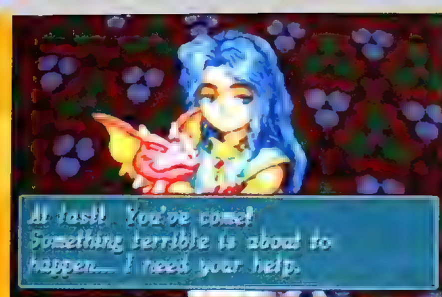
GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,5

Project: Horned Owl

AMERIKAANSE IMPORT

In het jaar 2055 hebben bedrijven hun menselijke werknemers vervangen door robots. Een logisch gevolg daarvan is dat de werkeloosheid enorme proporties aanneemt en dat leidt weer tot een opleving van alle vormen van misdaad. Een paar technici hebben het zo'n beetje gehad met de huidige regering en richten een terroristische beweging op. Het Veiligheids Informatie Bureau krijgt al snel lucht van deze plannen en besluit hun sterkste wapen in te zetten: de Horned Owl Unit.
Jij vormt de leider van deze groep. De missie is kristalhelder: pak een vet geweer en ga de stad in. Schiet op alles wat niet mens is en versla de terroristen.
Horned Owl is zo'n spel waarbij je niet zelf navigeert maar echt alleen maar schiet. Iets voor liefhebbers dus, en niet voor mij. Overigens wel leuker met gun in plaats van een joypad.
BJØRN







Beyond the Beyond speelt zich af in de Middeleeuwen en jij kruipt in de huid van een jonge ridder die een koninkrijk moet redden van de ondergang.
Hulp krijg je van een paar bondgenoten zoals Steiner (draakje), Annie (geneest), Samson (sterk) en Edward (jonge prins).
In de kelder vind je nog wat wapens waar je tegenstanders mee kan choppen. En zo kabbelt het verhaal dus verder. Zo voorspelbaar als de pest en zo slap als een natte kleffe handdoek...
Alles waar een 32-bit machine voor staat, wordt door Beyond the Beyond tot aan de grond toe afgebroken. De graphics zien er uit alsof je een vaag spelletje op de MegaDrive zit te spelen. Pixels zo groot als struisvogeleieren! En dan die achtergronden... zelden zoiets slaapverwekkends gezien als dit.

THOMAS

Beyond the Beyond



Beyond The Beyond • PlayStation • Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350 • Fabrikant: Sony/Software Planning • Future Zone • Tel.010-4369350

GRAPHICS: 4,0 GELUID: 3,2 ORIGINALITEIT: 2,0 SPEELBAARHEID: 5,0

Dark Savior



In Japan komt er elke week wel een adventurespel bij. Af en toe slaat zo'n spel ook in Europa aan, mits netjes vertaald en flink verwesterd, maar eerst krijgt de PU een originele versie voor zijn kiezen. Onmiddellijk schakelt de redactie mij in, omdat ik ooit Chinees gestudeerd heb en Nederlanders denken dat China en Japan één pot nat zijn. Zo ook bij Dark Savior, een prachtig vormgegeven 3D adventurespel, helaas in de oorspronkelijke taal. En je hoeft dan wel geen Japanner te zijn om te begrijpen dat je hier en daar moet springen en iets open kan maken, je moet er wel een zijn als je met lappen Japanse tekst om de oren wordt geslagen en daar gegronde antwoorden op moet gaan geven - in het Japans! Mijn antwoorden werden niet echt op prijs gesteld en korte tijd later stierf mijn held een mysterieuze dood. Sayonara!

ANDREAS



Dark Savior • Saturn • Prijs: ƒ 159,95 Bfr. ca. 2880 • Fabrikant: Climax Entertainment • Future Zone • Tel.010-4369350

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: ?

Dragonheart • PlayStation • Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2100 • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.030-6258725

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 6,7 ORIGINALITEIT: 6,6 SPEELBAARHEID: 7,4



Tijd: de middeleeuwen. We belanden in het rijk waar de verdorven koning Einon aan de macht is. Met hulp van barbaren, duivelse tovenaars en vervaarlijke draken tiranniseert hij het hulpeloze volk, dat schreeuwt om een held. Dus: meet Sir Bowen, een ridder die samen met een goedaardige draak een eind moet maken aan de heerschappij van de middeleeuwse dictator. De tocht leidt door woeste landschappen, uitgefikte dorpen en donkere bossen, waarbij Bowen met attributen als de pijl en boog en een krachtig zwaard de boosdoeners flink zal moeten pijnigen. Platformstilo en niet te spectaculair allemaal, wel leuk en soms zelfs lichtelijk verslavend. Maar de film was doper.

SKATE

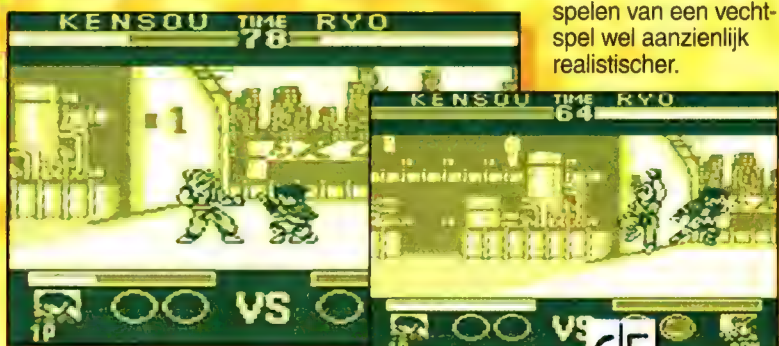
DRAGON HEART

The King Of Fighters '95 • Game Boy • Prijs: ƒ 79,95, Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Takara • Distributeur: Philips • Tel.06-8406

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 7,0

The King Of Fighters '95

We zitten al lang en breed in 1997 en dan komt Takara opeens op de proppen met The King Of Fighters '95 voor de Game Boy. Een knokspelletje dat in een grijs verleden (1995) al op de markt kwam voor iedere andere denkbare console, maar bij de bezitters van een Game Boy wordt zeker aangenomen dat zij niet helemaal bij de tijd zijn. Toegegeven, The King Of Fighters '95 bevat enkele pluspunten. Zo kun je kiezen uit maar liefst vijftien characters die ieder over gemiddeld vijf special moves en één Super Special Move beschikken. Laatstgenoemde kun je trouwens alleen uitvoeren als het energiebalkje flikkert. Het probleem is dat het schermpje van een Game Boy te klein is om dit soort details midden in een gevecht op te merken zonder schele hoofdpijn te krijgen. Aan de andere kant maakt een beetje lichamelijk letsel het spelen van een vechtspel wel aanzienlijk realistischer.



Swiv

In Swiv begin je met het jatten van een heavy gevechtshelicopter. Je stapt in en start de rotorbladen. Op dat moment gaat er een alarm af. Er is geen tijd om de hangar deuren te openen, dus je schiet je een weg naar buiten. Je gaat het gevecht aan met rebellen, die niet alleen op de Aarde rondhangen, maar ook op Mars en op de Maan. Je kun onderweg allerlei goodies oppikken. Raketten zul je het meest tegenkomen, maar er zijn ook dingen als een Starburst (spervuur aan explosies), en Napalm. Het is eveneens mogelijk om over te stappen in een grondvoertuig. Als je onderweg een Jump Boost oppikt, kun je zelfs met deze buggy stukken vliegen. Dit spel is hoofdzakelijk vliegen en scheuren en vooral rebellen voor hun kop schieten. Mijn soort spel dus.

BAS

Swiv • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: SCI • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Battleground Shiloh

Battleground Shiloh is het vierde deel uit de battleground serie van Talonsoft. Dit strategiespel speelt zich af in Amerika tijdens de Civil War. De Yanks in hun blauwe uniformen gaan in dit spel weer op de vuist met de Confederatie, in hun vrolijke grijze pakjes. Het gevecht in het Shiloh gebied schijnt de eerste grote knokpartij van de Amerikaanse Burgeroorlog te zijn. Op 6 April 1862 sneakte een Generaal genaamd Albert Johnson naar het kamp van zijn tegenstander Ulysses Grant en viel aan. De volgende twee dagen waren er bijna honderdduizend mannen aan het knokken. Nu is het aan jou om te proberen om een van de partijen aan een overwinning te helpen. Een moeilijk en erg realistisch spel.

BAS



Battleground Shiloh • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Talonsoft/Empire • Distributeur: Homesof • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 8,0

Ultimate Soccer Manager • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1400 • Fabrikant: Sierra • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: 7,5



Als je het goed doet hoor je niemand, als je het daarentegen niet goed doet, dan bestaat de kans dat je een paar kwaaie voetbalsupporters aan je kont hebt hangen. De trainer wil nieuwe spelers, de spelers willen meer geld en jij wilt net je stadion gaan verbouwen. Je grasmat is, hoewel computergestuurd onderhouden, naar de kloten en de supporters willen nieuwe stoeltjes. Als manager van een voetbalteam gaat het leven niet bepaald over rozen. Het is ultra hard werken, en de spelers gaan met de eer strijken. Ultimate Soccer Manager 2, is een sterk verbeterde versie van nummer 1. Mooie 3D graphics, een handige toolbar en veel meer en uitgebreidere opties. Als je tegen de stress van dit werk kan, is dit jouw spel.

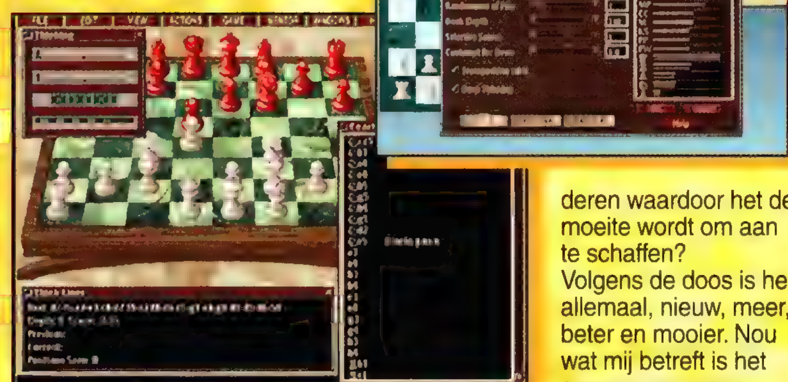
BAS

Ultimate Soccer Manager

Chessmaster 5000 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Chessmaster/Mindscape • CD Contact Data • Tel.077-4773701

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 7,5

Chessmaster 5000



Er zijn meer schaakspellen dan je wilt weten. Nu, na tien jaar lang al allerlei schaakspellen uitgebracht te hebben, komt Chessmaster met het spel Chessmaster 5000, 10th Anniversary. Ja hoor, precies wat we nodig hebben, een nieuw schaakspel. Wat kun je nou nog aan een schaakspel veranderen waardoor het de moeite wordt om aan te schaffen? Volgens de doos is het allemaal, nieuw, meer, beter en mooier. Nou wat mij betreft is het gewoon weer een schaakspel en zeker niet bijzonder. Het enige dat ik echt goed vond is de tutorial mode. Als je niet kunt schaken is dit wel een spel om het mee te leren.

BAS



Necromantics

De titel klinkt alsof dit een of ander heftig horror-adventure is, maar het is 'gewoon' een platformspel waarin je een goochelaar bent die na een ruzie met z'n broer z'n lichaam is kwijtgeraakt. De opdracht is natuurlijk: je lichaam terugvinden en je broer terug pakken.
Als vanouds doe je het eerste door voorwerpen als sleutels, energie-diamanten en dergelijke powerups te scoren, terwijl er ook allerlei objecten zijn die je juist moet vermijden. Zo loop je van kasteelkamer naar kasteelkamer, waarbij een schattig wit konijntje af en toe meehelpt bij het oplossen van de puzzels.
Necromantics heeft drie speelstanden (easy, medium en hard) en gaat vergezeld van een lullig muziekje dat met veel goede wil voor middeleeuws doorgaat. De graphics zijn niet bijster indrukwekkend, maar de puzzels zijn - schijn bedriegt - verdomd lastig.

BEN

Necromantics • PC CD-ROM • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: [illegible]

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 7,5

Tilt



Vroeger, nog voor de tijd van de elektronische speelhal, had je de flipperkast. Voordat er pixels, joysticks en vuurknoppen waren, ging het om extra ballen, replays en specials. Tot de grote kasten op een goede dag plaats moesten maken voor Space Invaders, Pacman en Asteroids. Het goeie oude flipperen raakte een beetje in het slop. Daarom maakte een slimme flipperfan een digitale versie van zijn lievelingsspel. Inmiddels zijn er honderden flippersimulaties de revue gepasseerd, maar is er nog steeds geen spel dat echt het gevoel van het flipperen kan benaderen. Ook Tilt niet, al is het een hele leuke, met wel zes verschillende kasten. Met de richtingsknop geef je de kast een digitale trap, waardoor je de bal soms nog net kan redden, net als in het echt.

ANDREAS

Tilt • Saturn • Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700 • Fabrikant: Virgin Interactive • Distributeur: Atoll Soft • Tel.030-2416016

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 7,0

Shadoan • CD-i • Prijs: [illegible] • Fabrikant: [illegible]/Philips • Distributeur: Philips • Tel. [illegible]

GRAPHICS: 7,8 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 7,0



Shadoan is een adventure volgens de traditie 'koninkrijken, prinsessen, toverkracht en monsters'.
De Vijf Koninkrijken die verenigd zijn onder de regering van de koningen van het huis Argent, regeren het land met wijsheid en toverkracht. Er heerst vrede op Aarde maar dat is geen uitgangspunt voor een game, dus slaat de ellende toe. Alleen Mobus kan de wereld redden. De koningen vertrouwen hem hun gezamenlijke Aardse macht toe: De Hand. Maar dan gaat Mobus dood (snik). Voordat hij zijn laatste adem uitblaast, breekt hij de amulet van De Hand in vijf stukken. Het doel van Shadoan is nu wel duidelijk: vind de stukken en breng de vrede terug op Aarde.

BJØRN

Shadoan

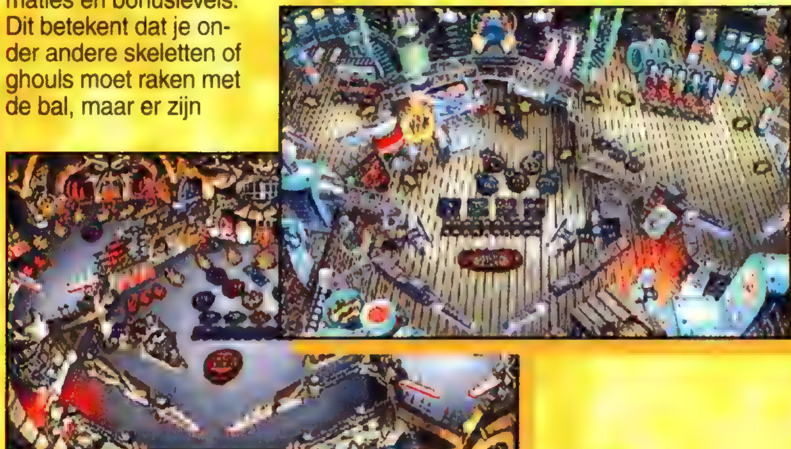
3D Ultra Pinball: Creep Night • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 69.95 Bfr. ca. 1260 • Fabrikant: Sierra • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 9,0 SPEELBAARHEID: 8,0

3D Ultra Pinball: Creep Night

Creep Night is een flipperspel dat zich onderscheidt van vele andere flipperspellen. Het traditionele pinball, zoals we dat in games kennen, wordt hier gecombineerd met animaties en bonuslevels. Dit betekent dat je onder andere skeletten of ghouls moet raken met de bal, maar er zijn ook tal van andere opdrachtjes die de speler moet verrichten om aan punten te komen. De kasten, voor zover je ze nog kasten kunt noemen, beslaan het hele beeldscherm en hebben verschillende afdelingen. Daardoor ogen ze in eerste instantie wat klein, maar door de afwisseling tijdens het spelen valt dit nauwelijks op.

LAURA



WARWIND

De geschiedenis leert dat lang gevestigde orden altijd ten onder gaan of uiteindelijk in een sterk veranderde vorm zich zullen voortzetten. Dit geldt ook voor de wereld Yavaun. Alleen in Warwind bepaal jij hoe de wereld van Yavaun er uiteindelijk uit zal zien.

REVOLUTIE

Op Yavaun leven vier rassen waarvan de slangachtige Tha' Roon deze wereld hebben geregeerd en overheerst. De Tha' Roon zijn goed op het gebied van technologie en vechten, maar missen een belangrijk component en dat is emotie. Door dit gemis hebben zij, bijgestaan door de Oblinox, de Eaggara als slaven gebruikt en misbruikt.
Nu is er een revolutie gaande op Yavaun en de vier rassen zijn met elkaar in oorlog. De Tha' Roon zullen er alles aan doen om hun heerschappij weer terug te krijgen, ook de Oblinox zullen een greep naar de macht doen, want zij zijn altijd de minderen geweest van de Tha' Roon.
Voor de Eaggara ligt het simpel; never nooit willen zij meer de slaven zijn van wie dan ook. Dit doel heeft de sympathie van het vierde ras; de Shama' Li. Zij zijn een mystiek ras dat opkomt voor de zwakkeren en streeft naar wereldvrede. Wat voor hen voorop staat is de wijsheid van elk ras; niet het geweld maar de wijsheid die schuilt in iedere bewoner van Yavaun moet de wereld redden.

WINDCRAFT

Warwind is een strategie spel dat sterk doet denken aan Warcraft en niet alleen door de naam. Ik heb het idee dat de makers van Warwind bepaalde dingen hebben overgenomen van Warcraft zoals het bouwen van hutten en andere onontbeerlijke behuizing .
Een van de dingen die Warcraft zo succesvol maakte, hebben ze helaas over het hoofd gezien. Warcraft was een geinig spel, Warwind is echter een serieus spel... dus geen geinige geluidjes bijvoorbeeld. Een van de betere mogelijkheden van Warwind is dat je favoriete units kan meenemen naar het volgende scenario.

ONLINE

Het spel is wel een R.T.F.M. (read the fucking manual) spel. Gelukkig zijn er hotkeys die het spelen vergemakkelijken en veraangenamen (ten minste zodra je weet welke toetsen je kunt gebruiken en waarvoor).
Behalve dat je de scenario's kunt spelen, kun je ook kaarten maken en online spelen. Ga je online dan zijn er zeven manieren om Warwind te spelen. Zo kun je met z'n achten tegen elkaar spelen maar ook bijvoorbeeld met z'n zevenen tegen de computer.


Gezellig toch zo met z'n allen vechten!


Bouwen hoort er ook bij.


Het is weer een drukte van jewelste voor de poort.




Soms hebben de tegenstanders betere wapens.


Waar ben ik?

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	8°

▲ Veel opties

▲ Beslist niet makkelijk

▼ Hoge systeemeisen

▼ Warcraft kloon

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 60, Windows 95, 16 Mb RAM, Double speed CD-ROM, 40 Mb vrije schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701



Warwind is een spel waar je je echt in moet verdiepen. Als je het doorhebt, kun je er veel plezier aan beleven. Ik denk echter niet dat het zo'n grote hit zal worden als bijvoorbeeld Warcraft, mede dankzij de hoge systeemeisen die dit produkt vraagt.
LAURA

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

PC

SETTLERS 2

Beroepssettler Koos uit Amstelveen laat het volgende weten. Als je tijdens het spelen het woord THUNDER intikt, kun je bij de vijand zien hoeveel procent bezig is in de gebouwen en hoeveel soldaten er in de gebouwen zitten. Je kunt ook via ALT 1 tot en met 6 de snelheid van het spel bepalen.



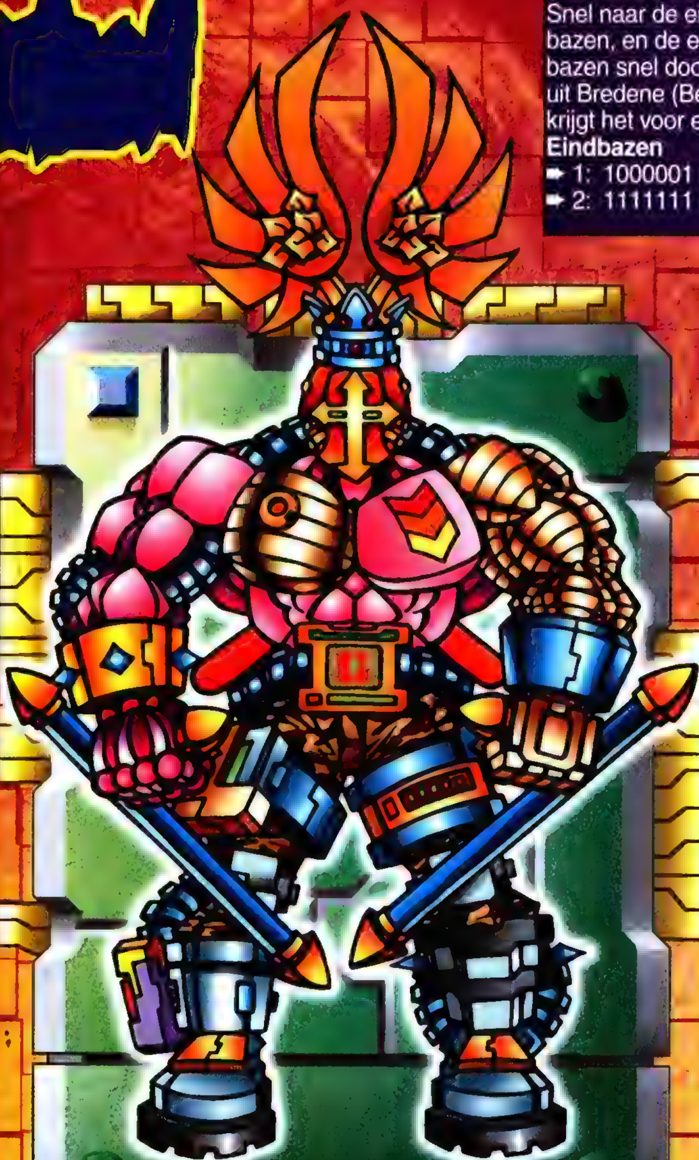
GAME BOY

TURTLES 3

Snel naar de eindbazen, en de eindbazen snel dood. Tony uit Bredene (België) krijgt het voor elkaar.

Eindbazen
- 1: 1000001
- 2: 1111111
- 3: 1331311
- 4: 17777F1
- 5: 1HHHHF1

Eindbazen dood
- 1: 2100001
- 2: 2311111
- 3: 2731311
- 4: 2H777F1



Er heeft nog steeds niemand tips gestuurd over hoe je kan cheaten bij een online multiplayer game. En dat vinden wij heel jammer.
Ook kan niemand ons vertellen hoe we van tevoren kunnen weten op welke krasloten een prijs gaat vallen. Evenmin weet iemand hoe wij minder kunnen werken zodat we nog meer tijd hebben om games te spelen (maar daar klagen we niet over want games spelen is ons werk). Ook onbekend: hoe we kunnen slapen en spelen tegelijk,
hoe we kunnen voorkomen dat er een nicotine-laagje op de beeldschermen achterblijft, hoe we de prijzen van alle games omlaag kunnen krijgen en hoe we alle games kunnen spelen die elke maand verschijnen. Maar wij weten wel hoe PU-lezers een gratis spel naar keuze kunnen krijgen. Gewoon door de Tip van de Maand in te sturen, en wel naar ons postadres.

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Oké, elektronische post mag ook, maar alleen naar dit adres:

POWER@EURONET.NL

Jij weet het niet. Wij weten het niet. Misschien zij wel.

NINTENDO SERVICELIJN:
06-90490444

Weten zij het ook niet, misschien kun je dan hier terecht.

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535 (1 piek per minuut)
BELGIË: 0900-00000
(hoog tarief kost 6,05 franc per 20 seconden,
laag tarief kost 6,05 franc per veertig seconden).

MOVES

NINTENDO 64

SUPER MARIO 64

Blijkbaar hebben Edwin uit Sexbierum (hé, jij ook hier?), Harry uit Eindhoven en Bjorn uit 's Hertogenbosch al een N64 in bezit. Stelletje mazzelpikken.

Mario's hoofd veranderen

- Wanneer je het spel start en op A drukt, pak dan met de 'hand' iets beet van Mario's hoofd en dan kun je het veranderen, je moet dan wel A ingedrukt houden. Houd de L-knop ingedrukt om de verandering te saven en met de B kun je het hoofd naar voor en naar achteren bewegen.

Wing Cap

- Als je in de grote hal van het kasteel komt en er schijnt zonlicht op het vloerkleed (dit verschijnt als je een aantal sterren hebt verzameld), ga dan met je gezicht naar de middelste trap op het vloerkleed met de zon erop staan. Druk op C, ▲ OMHOOG zodat je om je heen kunt kijken. Kijk nu omhoog naar de wolken en je gaat naar de Wing Cap Special Stage.
- Wanneer je veel schade hebt opgelopen met Mario, spring dan in het water om je **levensmeter weer vol** te krijgen. Er is water te vinden in de volgende levels: 3, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13. Spring echter niet in het water van level 10 want dan krijg je het tegenovergestelde effect.

NEDERIGE EXCUSES

Langs deze sympathieke weg willen wij onze nederige excuses aanbieden aan Albert Martijn uit Annen. Hij stuurde alle moves en codes voor Vampire Hunter op de Saturn in de hoop de tip van de maand te worden.

Maandenlang heeft hij geploeterd, gezweet, smoesjes verzonnen om te kunnen spelen enz. Goed, hij stuurt ze op, in de hoop de tip van de maand te krijgen en wat gebeurt er...een tip over Pilotwings op de N64 wordt de tip van de maand. Een tip waar je 5 punten mee kan halen... Maar het wordt nog erger; de moves voor Vampire Hunter staan er wel in maar zonder de naam van Albert Martijn uit Annen.

Die Pilotwings tip was natuurlijk een tip die heel erg nieuw was en daarom werd die tip geselecteerd als tip van de maand. Dat je naam er niet bij stond is gewoon een hele stomme fout (waar gewerkt wordt vallen spaanders). Dus sorry, sorry, sorry, het spijt ons Albert Martijn. Volgende keer zullen we jouw bijdragen extra aandachtig bekijken.

PLAYSTATION

TEKKEN 2

➨ Knoppen die verbonden zijn door het plusteken moeten tegelijkertijd worden ingedrukt.
➨ N = Neutrale positie en betekent dat de joystick in het midden staat.

KUNIMITSU

- Stone Fist: LINKS (VASTHOUDEN), ■, ■, ■, ■, ■, ■
- Crouching Spin Kicks: LINKSONDER (VASTHOUDEN), X, X, X, X, X
- Three Kick Combo: ●, ●, ●
- Knee Bash: RECHTS, RECHTS, ●
- Solar Kick: RECHTS, RECHTS, X + ● (tegelijkertijd)
- Shark Attack: ■ + ▲ (tegelijkertijd en uitvoeren tijdens de Solar Kick)
- Knee Cap: ONDER (VASTHOUDEN), RECHTSONDER, X
- Deadly Slice: LINKS (VASTHOUDEN), ▲

SATURN

VIRTUA FIGHTERS KIDS

Makkelijk is het niet echt, maar het werkt wel en daar gaat het om, nietwaar Mitchell uit Amsterdam? Mitchell is de winnaar van een gratis spel naar keuze.

Vechten tegen geheime Dural

- Speel het spel uit in de zwaarste moeilijkheidsgraad. Als je iedereen hebt verslagen en je komt bij Dural, dan verschijnt ze in een nieuw pak.

Spelen als Dural

- Gebruik hetzelfde trucje als voor Virtua Fighter 2, dus druk tijdens het spelers keuzescherm op: OMLAAG, OMHOOG, RECHTS en dan tegelijkertijd op A en RECHTS.

Goudvis Dural

- Doe het bovenstaande trucje en houd dan knop C ingedrukt tot het gevecht begint.

PC

MEGARACE 2

Sjiek door de bocht met Niek uit Hoofddorp achter het stuur. Als je de eerste race gaat rijden moet je, voordat je een auto koopt, het spel saven. Start dan het gesavede spel en je begint met de **Thunder V en 25.000 piek**.

PC

WARWIND

Net besproken, en nu al becheat. Dank Laura uit Amsterdam.

Cheats

Druk op ENTER en tik dan in:

- !The Sun Also Rises: verwijderd de Fog of War
- !Golden Boy: 5000 punten bij het Clan totaal
- !Pump an Arh: Geeft Clanleider prestige

SATURN

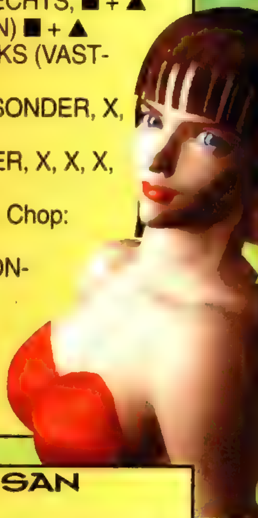
FIGHTING VIPERS

Nog meer vechten, dankzij Mitchell uit Amsterdam en Arjan uit Leiden.

- Om bij het **option menu** te komen moet je het spel in een keer uitspelen. Als je dat hebt gedaan, kun je kiezen bij welke stage je wilt beginnen, damage uitzetten enz.
- Om te **spelen als Mahler**, de twintig jarige versie van de laatste baas, moet je het spel uitspelen met iedereen. Dan zal hij te kiezen zijn bij elke mode.
- Om te **spelen als BM** moet je het spel met iedereen uitspelen op Very Hard en hem verslaan aan het einde. Dan kun je hem kiezen op elke multi-player mode behalve de arcade mode.
- Om te **spelen als de beer** van de achtergrond bij de Armstone City stage, moet je spelen bij die achtergrond en bij elke mode je tegenstander afmaken door hem/haar tegen de railing te slaan bij de grote beer. Als ze in de goede richting gaan, kun je de beer in de volgende ronde kiezen. Je kunt hem bij elke mode gebruiken en hij vecht ongeveer als Sanman.
- Om een extra versie te krijgen met **Candy in een Hawaïaanse broek en een Ukelele op haar rug**, speel je het spel uit met Candy op Normal. Dan heeft ze al haar normale moves en als je dan tweemaal op naar voren drukt, slaat ze de tegenstander met haar Ukelele.

Tekken 2

ANNA WILLIAMS
- Blonde Bomb: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲ of RECHTS (VASTHOUDEN) ■ + ▲
- Cross Cut Saw Combo: LINKS (VASTHOUDEN) ■, ■, ■
- Leg Slicer Combo: RECHTSONDER, X, ■, ▲
- Flash Kicks: RECHTSONDER, X, X, X, ●
- Right Low Kick to Back Spin Chop: ONDER, ●, ■
- Creeping Snake: RECHTSONDER, X, ▲, ■, ●
- Can Opener: RECHTSBOVEN, ●, X, ●
- Bermuda Triangle: ■ (of RECHTSONDER ■), ▲, ●



LEE CHAOLAN
- Knee Smash: RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, X + ●
- Five Rapid Jabs: ■, ■, ■, ■, ■
- Triple Head Kick: X, X, X
- Shaolin Spin Kick: ●, X, ●
- Shin Kick Combo: OMLAAG VASTHOUDEN, ●, ●, ●, ●
- Triple Kick Combo: RECHTS, RECHTS, N, X, ●, RECHTS, ●
- Catapult Kick Low: OMLAAG VASTHOUDEN, OMHOOG, ●
- Slide Kick: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, RECHTSONDER VASTHOUDEN, X



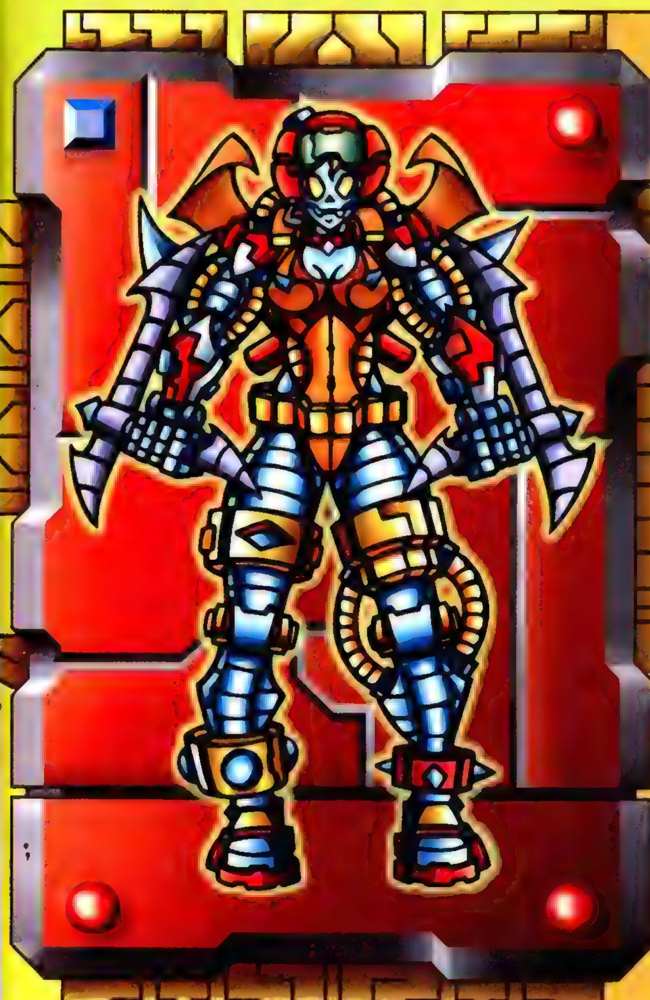
ALEX
- Pile Driver: OMLAAG, RECHTSONDER, RECHTS VASTHOUDEN, ■
- Two Jab Uppercut: ■, ▲, ■
- Exploder: X + ●, of RECHTS, RECHTS, X + ●
- Stagger Kick: OMLAAG, X + ●, ●, ● of RECHTS VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ●, ●, ●
- Middle Smash: RECHTS, RECHTS, ▲
- Stomach Smash: RECHTS, RECHTS, N, ▲
- Crouching Uppercut: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲
- Head First Lunge: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲

BAEK DOO SAN
- Butterfly Kick: X, X, X, ●
- Triple Threat: RECHTS VASTHOUDEN, ●, ●, X
- Double High Kick: ●, X, ●
- Black Widow: X, X, ●, ●, X
- Eliminator: X, ●, ●, X (uitvoeren als je opstaat vanuit gehurkte positie)
- Snake Rocket: OMLAAG VASTHOUDEN, OMLAAG, X, X, X
- Hopping Double Kick: RECHTSBOVEN, N, X, ●
- Baek's Special: X, X, ●, ●, ●, X

ANGEL & DEVIL
- Flash Punch Combo: ■, ■, ▲
- Backfist Combo: ■, ▲, ▲
- Demon Scissors: ●, X
- Rising Sun: RECHTSBOVEN, ●, ●
- Jumping Side Kick: RECHTS, RECHTS, RECHTS, X
- Tsunami Kick: ●, ● (uitvoeren als je opstaat vanuit gehurkte positie)
- Twin Pistons: RECHTSONDER, ■, ▲
- Killer Beam: ■ + ▲

ARMOR KING
- Pile Driver: OMLAAG, RECHTSONDER, RECHTS VASTHOUDEN, ■
- Two Jab Uppercut: ■, ▲, ■
- Exploder: X + ●, RECHTS, RECHTS, X + ●
- Stagger Kick: OMLAAG, X + ●, ●, ● of OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ●, ●, ●
- Stomach Smash: RECHTS, RECHTS, N , ▲
- Crouching Uppercut: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, ▲
- Head First Lunge: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲
- Shoulder Tackle: RECHTS, ■ + ●

GANRYU
- Sumo Hammer: ■, ■, ■
- Overhead Smash: ■ + ▲
- Open Palm Combo: RECHTS VASTHOUDEN, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
- Double Hammer: ■ + ▲, ■ + ▲
- Triple Left Uppercut: ■, ▲, ■
- Double Palm: RECHTS, RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, ■ + ▲
- Windmill Punch: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, ■, ▲, ■, ■
- Sumo Juggle: RECHTSONDER, ▲, ■, ■, ■



KUMA
- G-Clef Cannon: RECHTS, ■, ■, ■
- Bear Hammer: ■, ■, ■
- Double Hammer: ■ + ▲, ■ + ▲
- Triple Left Uppercut: ■, ▲, ■
- Grizzly Claw: LINKS, LINKSONDER, OMLAAG, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲
- Double Claw: RECHTS, RECHTS, (of RECHTS VASTHOUDEN), ■ + ▲
- Windmill Punch: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, ■, ▲, ■, ■
- Hammer Rush High 1: OMLAAG VASTHOUDEN, ■, ■, ■, ▲, RECHTS VASTHOUDEN, ■

PROTOTYPE JACK
- P. Jack Hammer: ■, ■, ■
- Overhead Smash: ■ + ▲
- Double Hammer: ■ + ▲, ■T + ▲
- Triple Left Uppercut: ■, ▲, ■
- Cross Cutsaw: RECHTS, RECHTS, (of RECHTS VASTHOUDEN of RECHTS), ■ + ▲
- Megaton Blast: LINKS, LINKSONDER, OMLAAG, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲
- Windmill Punch: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ■, ▲, ■, ■
- Hammer Rush High: OMLAAG VASTHOUDEN, ■, ■, ■, ▲, RECHTS VASTHOUDEN, ■

BRUCE IRVIN
- Face Crushing Knee Kick: ■ + X
- Bruce Rush: ■, ▲, ■, ▲
- Triple Sock Combo: RECHTS VASTHOUDEN, ■, ▲, ■
- Foot Bazooka: RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, ●
- One Two High Kick: ■, ▲, RECHTS, ●
- Triple Knee Combo: LINKS, ●, X, ●
- Cyclone Edge: RECHTSONDER, X
- Slash Kick: RECHTS, RECHTS, X

ROGER
- Pile Driver: OMLAAG, RECHTSONDER, RECHTS VASTHOUDEN, ■
- Two Jab Uppercut: ■, ▲, ■
- Exploder: X + ● of RECHTS, RECHTS, X + ●
- Stagger Kick: OMLAAG, X + ●, ●, ● of OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, ●, ●, ●
- Middle Smash: RECHTS, RECHTS, ▲
- Stomach Smash: RECHTS, RECHTS, N, ▲
- Crouching Uppercut: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲
- Head First Lunge: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲

PLAY-STATION

DECENT

Wim uit Hamme (België) opent deuren die voor niet-lezers van de PU gesloten blijven.

- Druk op de volgende knoppen tijdens het spel om **alle sleutelkaarten** te krijgen: ■, X, ●, ▲, X, ▲, ▲, X, ▲, X, ▲, X

PLAY-STATION

VIEWPOINT

Bekijk het eens van deze kant, samen met Marc uit Wanssum.

Levelcodes

- 1-1: CGG
- 1-2: CLL
- 1-3: CRR
- 2-1: FCF
- 2-2: FHF
- 2-3: FMK
- 3-1: HCH
- 3-2: HHC
- 3-3: HMH
- 4-1: KCK
- 4-2: KKC
- 4-3: KNG
- 4-4: KTC
- 5-1: MCM
- 5-2: MHH
- 6-1: PCP
- 6-2: PHK
- 6-3: PPC

Herstel, lotsbestemmingen en beëindiging van het level.

- Zodra de level select is uitgevoerd, druk je tijdens het spelen op PAUSE en dan op de ▲ voor de lotsbestemmingen. ■, om te herstellen en ● om het level te beëindigen.

PC

SIMCITY 2000

Nils uit Oosterhout wil graag de code voor oneindig veel geld. Oké, je krijgt 'm via Stijn uit Duiven en Jeroen uit Doesburg (maar weet wel dat dit zo ongeveer de honderste keer is dat we deze tip plaatsen.)

- Door FUND in te tikken of FUNDS (afhankelijk van de versie) krijg je $ 10.000,- extra (doe dit niet te vaak).
- BUDDAMUS: $500.000 en bonussen
- CASS: een beetje geld
- PORN: stemmetje
- DAMN, DARN, HELL, HECK: de residential zones worden kerkgebieden

SNES

SUPER MARIO RPG

Met veel plezier presenteren wij hier: Seváztian uit Amsterdam en vooral het tweede deel van zijn tips om het spel wat makkelijker te maken;

LANDS END

- Op een gegeven moment kom je in een grot bij een gat in de vloer waar het bordje 'IN' bij staat (en vier monsters ervoor). Ga daar in. Nu zit je in een kamer vol monsters. Ga eerst met de man praten die zich achter de kisten verstopt. Hij verkoopt je een ster voor ongeveer 600 gold coins. Met deze ster ben je even onverslaanbaar. Loop dwars door al de monsters heen, je krijgt nu de exp. points van de monsters waartegen je gelopen bent.

BELOME'S TEMPEL

- Op een gegeven moment kom je bij een fortune teller, als je hier voor het eerst bent, laat dan je toekomst voorspellen voor 50 gold coins. Spring in deze volgorde tegen de beelden op van links naar rechts: RECHTS, LINKS, MIDDEN. Loop door en je komt in Monstro Town.

Ga het huisje in waar de vleesetende plant rechts boven in de kamer zit, en praat tegen de steen die op en neer springt. Ga dan naar buiten en pak de sleutel die op de grond ligt. Ga nu naar de fortune teller, en sla op de beelden LINKS, RECHTS, MIDDEN. Ga door tot je een doorzichtige Belome ziet, die je automatisch de sleutel geeft waarmee de weg wordt vrij gemaakt.

MONSTRO TOWN

- Ga naar het huisje waar alleen een bed en een paddestoelenlamp staat. Ga slapen. In je slaap komen er drie geesten zeggen dat je vlaggetjes moet zoeken. De eerste vlag ligt aan het voeteneinde van Mario's bed (MARIO'S PAD). De tweede achter de houten welkomstbloem (roos) aan het begin in Rosenville. En de derde tussen de O en de A van het woord Goal op de grond na de race baan in Yoster Island.
- Ga nu weer slapen, de geesten zullen weer terug komen. Ontwaak en kijk in het Equipmenu, dan zul je zien dat Mario de Ghost Medal draagt.

MONSTRO TOWN

- Ga naar het huisje waar je met een trappetje op kunt komen en praat tegen Jagger. Jinx zal te voorschijn komen. Als je Jinx drie keer verslaat, verandert hij de J buiten op het bord in een M en krijg je de Jinx Belt.

NIMBUS LAND

- 1. Ga nadat je Valentina hebt verslagen helemaal naar rechts. Ga dan steeds heen en weer totdat je op de lucht loopt. Ga verder naar links en praat tegen de Shy Away. In ruil voor zijn leven, zal hij je iets geven.

N.B.: Er zijn nog meer plekken waar je uit landen of kamers kan lopen, zoals bijvoorbeeld een kamer in het Paleis in Nimbus Land waar je een Hidden Treasure kunt vinden.

- 2. Ga het huis rechts boven binnen, nadat je Valentina verslagen hebt en dan kom je Croco tegen die zijn Signal Ring laat vallen. Als Mario deze draagt, hoor je in elk kamer of land waar zich een Hidden Treasure bevindt, een belletje rinkelen.

RED ESSENCE

- Dit zijn zeldzame Items die ervoor zorgen je voor drie beurten geen enkele Damage kan oplopen. Deze zijn te vinden in o.a.:
- Bean Valley: Als je op 'n plek komt waar je een kringetje pijpen ziet, ga dan in de meest rechter-pijp, er zit daar ergens een Hidden Treasure met een Red Essence.
- Nimbus Land: Slaap een paar keer in de Inn met de Dream Cushion totdat je een nachtmerrie krijgt over Toad. Word wakker en na wat gebla-bla krijg je een Red Essence.
- Bowser's Castle (met Smithy): Bij de zes deuren zit een Action Room met zwevende stenen; in de schatkist rechtsonder ligt een Red Essence.

MUSHROOM KINGDOM

- Ga naar Mushroom Kingdom, naar de Inn, praat tegen de jongen met zijn Game Boy totdat je hem genoeg hebt geïrriteerd. Nu kun je de Game Boy voor 500 coins kopen. Druk nu op X en je zult zien dat er nu ook Game staat. Kies Game en spelen maar.

BOWSER'S CASTLE (MET SMITHY)

- Als bij de zes deuren komt kun je de volgende schatten vinden:
- Super Slap
- Drill Claw
- Star Gun
- Rock Candy

PC

DECENT 2

Rafael uit Genk (België) ziet deze codes graag nog een keer gepubliceerd. Bij deze dan.

Voor de shareware versie

- BITTERSWEET: no clipping mode
- ERICAANNE: kaatsende wapens
- ZINGERMANS: onsterfelijk
- CURRYGOAT: sleutels
- MOTHERLODE: upgrade wapens
- JOSHUAAKIRA: kaart
- ALIFALAFEL: alles
- EATANGELOS: volg-wapens
- WHAMMAZOOM: level warp
- PIGFARMER: achtergrond van John
- GABBAGABBAHEY: wil je niet weten

Voor de commerciële versie

- ALMIGHTY: onkwetsbaar
- FREESPACE: level warp
- LPNLIZARD: volg-wapens
- SPANIARD: alle robots vernietigd
- ALIFALAFEL: items
- BITTERSWEET: groovy muren
- GODZILLA: je krijgt andere robots sneller kapot door er doorheen te vliegen
- GOWINGNUT: guide-robot vecht mee tegen de anderen



PLAY-STATION

FORMULA 1

Peter uit Veenendaal wilde graag wat cheats. Sander uit Zwaag, Alexander uit Hulst, Bas uit Haaksbergen, Bastiaan uit Hoevelaken, Jerry uit Gent (België) en Elvis uit Hoboken (België) komen hem tegemoet.
Voer de volgende codes uit bij het scherm waar je kan kiezen uit Practice, Qualify, Race. Je moet de codes binnen 10 of 20 seconden hebben uitgevoerd. Als je ze goed hebt ingevoerd dan krijg je onderin het beeld te zien welke mode je hebt geactiveerd.

Buggy-mode
- Houd SELECT ingedrukt, terwijl je op de volgende knoppen drukt: RECHTS, OMHOOG, ▲, LINKS, OMHOOG, ■, ▲.

Bike-mode
- Houd SELECT ingedrukt, terwijl je op de volgende knoppen drukt: OMLAAG, OMHOOG, ●, ▲, RECHTS, OMHOOG, ■, ▲.

Lava-mode
- Houd SELECT ingedrukt terwijl je op de volgende knoppen drukt: LINKS, ●, OMHOOG,M OMLAAG, OMLAAG, RECHTS, ●, ■, ■.

Gibberish-mode
- Houd SELECT ingedrukt terwijl je op de volgende knoppen drukt: LINKS, ●, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, RECHTS, ●, ■, ■

Bonus Track
- Houd SELECT ingedrukt terwijl je op de volgende knoppen drukt: LINKS, ●, ●, ▲, ▲, ●, OMHOOG, RECHTS

Geheime Baan
- Om de geheime baan te krijgen, zorg je dat je in de Championship eerste wordt. Na 17 races te hebben gewonnen ga je naar single race. Blader dan even door de tracks. Je ziet op een gegeven moment een geheime track. Kies deze en er zal een wereld voor je opengaan.

PLAY-STATION

CRASH BANDICOOT

Crash waarheen je wil, dankzij Ronald uit Oostzaan en Maurice uit Wageningen

Levelcodes
- Jungle Rollers: ●, ■, ●, ■, ●, ●, ▲, ■
- Boulders: ●, X, ■, ▲, ●, ■, ■, ▲
- Upstream: ■, ■, X, ■, ■, ▲, X, ▲
- Rolling Stones: X, ■,X, ●, X, ■, ▲, X
- Native Fortress: ■, ■, ▲, X, ●, ●, X, ▲
- Ripper Roo: ●, ■, ■, ●, ●, X, X, X
- Temple Ruins: X, ●, X, ●, ●, X, ■, ●
- Koala Kong: X, ●, ●, ●, X, ■, X, ■
- Heavy Machinery: ■, ■, X, ▲, X, ■, ●, X
- Pinstripe Potoroo: ■, X, ●, ■, ▲, X ,●, ●
- Slipery Climb: ●, ■, ■, X, ▲, ■, ■, ▲

PLAY-STATION

CYBERIA

Vraag: Maurice uit Utrecht zit vast in het Listen in-level van het spel en vraagt welk password je moet invoeren in de computer aan het begin van het level.
- Antwoord: GENIUS

JAGUAR

CYBER-MORPH

Info van Albert uit Sexbierum (doe je de groeten aan Edwin uit Sexbierum?)

Levelcodes
- Level 1: 1008
- Level 2: 1328
- Level 3: 9325
- Level 4: 9226
- Level 5: 3444

Hidden levels
- Ga naar het Code/Planet scherm en voer de volgende code in: 6009.

PLAY-STATION

MAGIC CARPET

Magic levelselect, afkomstig van Edwin uit Sexbierum (doe je de groeten aan onze vaste brievenschrijver Albert uit Sexbierum?)

Levelselect
- Ga naar het optie menu. En voer het volgende in: ▲, ▲, ●, ■, ▲, ●, ▲, ■. Hierna verschijnt onder in het beeld de aanduiding 'level number': Je kunt tot level 50 in de Easy mode en level 75 in de Normal mode invoeren.



PLAY-STATION

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Jerry uit Gent (B.) vroeg erom. Jayant uit Nootdorp en Alain uit Rotterdam gaven het.
Ga naar opties en ga ergens in het menu staan. Houd dan de volgende knoppen ingedrukt: R1, R2, L1, L2 en OMHOOG. Bij de nieuwe opties zit onder andere de 1 Button Fatalities ON/OFF.
Als je deze functie aanzet dan zitten onder de volgende knoppen de volgende lekkernijen:
- High Punch = Brutality
- Low Punch = Babality
- High Kick = Fatality 1
- Low Kick = Fatality 2
- Block = Friendship
- Run = Animality

Chameleon
- Om met Chameleon te spelen moet je één van de mannelijke ninja's kiezen. Voordat het gevecht begint, moet je tegelijkertijd op controller 1 de volgende knoppen ingedrukt houden totdat het gevecht begint: ACHTER, R1, R2, ■, ▲.

Stage Select
- Selecteer Sonya op het Character Select Screen. Houd START en OMHOOG ingedrukt tot je een explosie hoort en als je met z'n tweeën speelt mag degenen die de code heeft ingevoerd de achtergrond uitkiezen.

PC

WHIPLASH

Wim uit Hamme (België) staat nu al voor de tweede keer in deze PU. Maar daar is een reden voor. Codes natuurlijk.
Voer de codes in als spelersnaam in het configuratiescherm:
- CINEMA: Wide screen versie
- MAYTE: Maximale opties
- DUEL: Dodelijke tegenstanders
- REMOVE: Verwijder de cheats

Wim zou graag een verklaring hebben voor woorden als gabber, modderfok, mieters enz. Want hij snapt er niet alleen niets van maar het ergert hem ook.
Antwoord: Nou moet je eens even goed luisteren. Niemand bij de PU, maar dan ook niemand, gebruikt het woord mieters!!! BTW, de andere woorden vallen onder het kopje incrowd taal, snappie?

MEGA-DRIVE

COMIX ZONE

Een hele korte van Michel uit Hoogeveen en euh, greetings from Mars terug.

- Ga naar het options menu en druk tegelijkertijd op A, B, C en START voor de **credits**.





MEGA-DRIVE

THEMEPARK

John uit Valkenburg laat het park zichzelf bouwen.

'Voor alle attracties en winkels ga je naar new game - options en tik je je naam, roepnaam, leeftijd, naam van het park, sandboxgame, happy, easy level, none oppenents, no firstgame in. Koop dan een land en begin. Ga vervolgens naar options en zet de gamespeed op ultra en wacht. Je krijgt nu telkens nieuwe attracties en winkels zonder geld te betalen.'

PC

PIPEDREAM

Robert uit Putten had een paar codes, maar niet allemaal. Dat krijg je van die pijpdromen.

Levelcodes

- Level 9: ZAMI
- Level 13: POOM
- Level 17: DINK
- Level 21: SPOS
- Level 25: BORK
- Level 33: FOOZ

PC

SONIC CD

PC-speler Wilco uit Landsmeer heeft sinds Sega ook titels uitbrengt voor de PC een paar games aangeschaft. Die zijn hem waarschijnlijk goed bevallen want hij stuurde een groot aantal tips op.

Levelselect

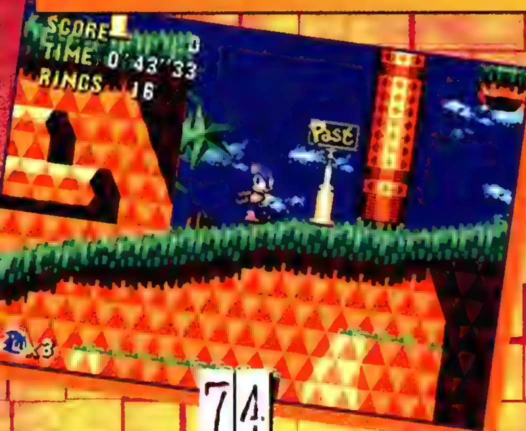
- Druk op het scherm met press start op: OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, A en je kunt een level selecteren om te trainen.

Time Attack Times

- Speel het spel met Time Attack uit binnen de volgende tijden voor de vermelde beloning.
- 37:27:57: Play Music; in de helpfile van Sonic CD kun je hier meer over lezen.
- 30:21:05: Menu waarmee je alle special stages kunt spelen.
- 25:46:12: Pencil Test; bekijk alle filmpjes.

Sound test

- Druk op het press start scherm op: OMLAAG, OMLAAG, OMLAAG, LINKS, RECHTS, A en je gaat naar het sound test menu. Hier kun je liedjes en geluiden afspelen, maar ook speciale trucjes te voorschijn toveren!
- PCM 03 DA 01: DJ Sonic
- PCM 07 DA 07: Extra bonus level
- PCM 12 DA 25: Raar plaatje
- PCM 04 DA 21: Volwassen Sonic
- PCM 11 DA 09: Uitrustende Sonic
- PCM 12 DA 11: Debug mode; begin - als je weer op het press start scherm bent - een nieuw spel. De volgende opties zijn dan beschikbaar:
- A: Sprong; Debug mode/Normale mode
- B: Debug mode/ Normale mode
- C: Debug mode; plaats een object



SATURN

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Eeuwig Vechten, op advies van Sven uit Appingedam.

Oneindige continues

- Druk tijdens het titelscherm, op controller 2, op:
- OMHOOG, OMHOOG, RECHTS, RECHTS, LINKS, LINKS, OMLAAG, OMLAAG. Als het gelukt is, hoor je Shao Kahn lachen.



PC

STUNTS

Hoewel Stunts een spel is uit 1990, is het volgens Martin uit Nijmegen nog steeds het beste racespel voor de PC. Wat het spel zo goed maakt is de trackeditor waar je zelf banen mee kunt maken. Daardoor is Stunts jaren speelbaar gebleven. En toen ontdekte Martin een code waardoor hij nog meer plezier kreeg in het spelen van Stunts.

- Kies bij het hoofdscherm voor Track. Kies dan een baan en ga naar de optie: New/Edit tracks om de baan te veranderen of een nieuwe te maken. In het rechter deel van de editor kun je dingen uitkiezen die je in de baan wilt zetten. Maar wil je van hieruit ook heuvels en water kunnen 'maken'? Houd dan SHIFT in gedrukt en druk dan op F1. Je krijgt dan de keuze om water enz. neer te zetten. Om weer terug te keren naar de gewone editor moet je gewoon weer op F1 drukken.

JAGUAR

TEMPEST 2000

Albert uit Sexbierum heeft er zin in (hoewel, dan zou hij geen levels overslaan).

Level overslaan

- Op het Main Game Menu moet je op de game gaan staan die je wilt spelen, en dan de volgende knoppen ingedrukt houden: 1, 4, 7, * en druk op de A-knop om het spel te starten. Gedurende het spel, wanneer je denkt dat je het level niet meer kan halen, druk je op de optieknop en dan ga je naar het volgende level. Je kunt ook op 6 drukken en dan krijg je het bericht: Warp Enabled.

Roterende Ctrl

- Ga naar het optie scherm en houd PAUZE ingedrukt op beide controllers, totdat er een Controller Type Option Screen verschijnt. Nu kun je kiezen tussen de Joysticks en de snelheid waarmee de Roterende Controller wordt vrijgelaten.

PC

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Als Jeroen uit Doesburg in de Arena staat, tikt hij het volgende in bij het menu:

- GIMMEJIM: Speel als Earthworm Jim
- FUNNYHEADS: Grote hoofden
- LIFEISUNFAIR: Alle special moves onder de nummer knoppen
- VIRTUAL 1: Andere view

SATURN

TOMB RAIDER

Een levelselect van Anoniempje uit Onbekend.

Ga tijdens het spelen naar de 'exit' pagina van Lara's paspoort en druk op: Z, Y, Z, Y, X, X, X, START.



SATURN

TOMB RAIDER

Herald uit Neede vind zichzelf nogal leuk en klaagde dat zijn altijd lachwekkende en informatieve pennevruchten niet geplaatst worden... Het is om te huilen, Herald. Dat hij nu in Eeuwig Leven staat komt overigens niet vanwege zijn humor, maar doordat hij een uitleg heeft meegestuurd van de eerste levels van Tomb Raider.

City of Villacamba

- Meteen als je het level binnenkomt, word je aangevallen door een horde wolven. Blijf bewegen terwijl je de wolven neerschiet. In dit level zul je de eerste ondergrondse waterwegen mogen bewonderen. Je kunt er op dit moment nog niets mee doen, maar het is wel 'adembenemend'.
- Allereerst moet je op zoek naar een sleutel. Die ligt verborgen achter een muurtje bij het savepoint. Dit savepoint ligt achter de verschuifbare rots, in het kamertje met al de doodshoofden aan de muur. Duw het rotsblok naar voren, klim er bovenop, dan weer op de muur en bingo, het savepoint.
- De sleutel ligt beneden om de linker muur. Ga nu verder naar een deur met een sleutelgat. Ga hiervoor staan en druk op 'action'. Lara pakt nu haar keuzescherm. Kies de sleutel uit haar inventory en ze maakt de deur open. Ga die deur binnen, en weer word je aangevallen door vier wolven. Eenmaal hierlangs kom je voor de ingang van een tempel. Er zijn drie deuren, maar je kunt alleen door de linker naar binnen. Eenmaal binnen, klim je helemaal omhoog, en haal je de 'switch' over. Deze opent de middelste deur. Als je vanuit deze kamer naar buiten loopt, en dan naar links, heb je nog een savepoint.
- Nu moet je door de middelste deur naar binnen. Drie zeisen zullen je de toegang proberen te ontzeggen, dus kijk uit. Naar binnen komen is een kwestie van timing. Ga zo dicht mogelijk bij een zeis staan, wacht tot hij de andere kant op zwaait en ren dan zo hard mogelijk door tot de volgende zeis. Heb je dit gedaan dan kom je in het volgende level.

The Lost Valley

- Als je binnenkomt, duik je meteen in het water, je gaat nu met de waterval naar beneden. Als je nu naar links zwemt, zie je een uitstekend stuk rots waar je op moet klimmen. Vanaf hier kun je korte metten maken met de twee wolven aan de overkant.
- Dan zwem je naar de overkant, en klim je over het kleine rotsblokje in het midden van de twee grote rotsblokken. Uitkijken, want er komt meteen een wolf aanrennen. Loop verder en je ziet een gang naar rechts en links. Ga niet de gangen in want de linker loopt dood en in de rechter word je aangevallen door wolven. Ga dus terug, en je ziet dat op de splitsing tussen de twee gangen een rotsblok is waar je op kunt klimmen. Klim verder en je vindt een skelet met een grote medi kit.
- Als je naar beneden gaat, komen er twee 'Raptors' op je af. Dood ze en loop verder. Nu kom je voor een verrassing te staan, er komt een T-Rex op je af. Vergeet om hem neer te schieten en ren langs de eerste waterval aan de rechter kant. Hier is een doorgang. Ga naar binnen en loop door tot aan het einde, pas op voor de Raptor. Ga naar het grote gat en blijf daar staan. Trek je revolvers, en blijf schieten als de T-Rex langskomt. Schiet net zolang tot hij dood is. Als hij langer dan twee minuten niet langs komt, kun je er zeker van zijn dat hij dood is.
- Ga dan (voorzichtig) het gat uit. Ga meteen naar de waterval, je kunt er in zwemmen. Doe dit, schiet de Raptor aan de andere kant neer en klim op de rots. Helemaal bovenaan vind je een tandwiel. Er zijn drie tandwielen die je nodig hebt om een speciale deur te openen. Klim weer naar beneden en de gang uit. Loop nu in de richting waar de Rex vandaan kwam, daar vind je nog twee Raptors, schiet ze neer en loop naar het tempeltje in het midden. In dit tempeltje is een waterpartij, duik hier in en zwem naar rechts, hier kun je door een donkere gang zwemmen. Daar ligt het volgende tandwiel.
- Ga nu weer naar buiten en meteen naar rechts. Als je goed kijkt, zie je een wit vlak in de muur boven je. Klim hier naar toe en ga naar binnen. Nu kom je bij een savepoint. Loop verder, tot aan het eind van de brug. Neem een aanloop en spring naar de overkant. Daar ligt het derde en laatste tandwiel.
- Ga nu terug naar de grote waterval helemaal aan het begin van dit level. Klim op de rotspartij aan de linkerkant. Loop door naar voren en je ziet aan de overkant van het riviertje een pad. Spring hier naar toe en spring dan weer naar de overkant. Herhaal dit net zo vaak tot je bij een savepoint komt.
- Nu moet je over een brug. Aan de overkant, zie je een hele rij met tandwielen en een hendel links daarvan. Als je goed kijkt, zie je dat er drie tandwielen missen. Plaats hier de tandwielen die je hebt gevonden. Als je de hendel overhaalt, valt er een deur voor de waterval die het water tegenhoudt. Spring in het water, zwem met de stroom mee. Nadat je de deur hebt gezien, klim je om de bocht aan de rechter kant op het plateau. Hier ligt een skelet en een shotgun. Zwem dan door het gat dat je onder water kunt zien. Als je eruit komt, zul je zien dat je hier niets kunt doen maar er is wel een opening waar je door kunt. Doe dit, spring op de plaats van de waterval naar beneden en je zult merken dat er op de plaats waar de waterval was een doorgang is ontstaan. Ga hierdoor en je komt in het volgende level.



PLAY-STATION

WIPEOUT 2097

Wipe hem erin met Jochem uit Beverwijk, Marius uit Puttershoek en Lucien uit Dokkum.

Turbo Start:

- Zet het gas bij de start half open tijdens het aftellen. Geef bij 1 vol gas en je hebt een turbo start.
- De L1 + R1 en SELECT knoppen brengen het **cheatmenu** naar boven of zetten het af, deze knoppen combinatie kan op elke plek in het spel worden gebruikt.

Tijdens het Main Menu

- Piranha Team: X, X, X, X, ●, ▲, ■
- Phantom Class: ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●
- Track Cheat: ■, ●, ▲, ●, ■

Tijdens het spel (Pauze menu)

- Machine Gun: ■, ●, X, ■, ●, X, ▲
- Oneindige Energie: ▲, X, ■, ●, ▲, X, ■, ●
- Oneindige Wapens: X, X, ■, ■, ●, ●, ▲
- Oneindig veel tijd: ▲, ■, ●, X, ▲, ■, ●, X
- De volgende passwords kunnen ingevoerd worden bij het **optie menu**
- Challenge I: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, X, ■
- Challenge II: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, X, ■, X, ▲, ▲, X, ●, ●

PC

OUDE DOS

Martijn uit Hoogeveen is in het bezit van Windows 95 en nu wil hij graag weten of hij gebruik kan blijven maken van zijn 'oude' MS-DOS.

Dat kan mits je Windows 95 nog niet geïnstalleerd hebt. Je moet om te beginnen een nieuwe directory aanmaken, bijvoorbeeld dosoud, en je oude dos daarheen kopiëren. Vervolgens kun je gewoon Windows 95 installeren. Als dat klaar is kun je via het boot-menu je oude dos starten. Dat bootmenu activeer je door wanneer 'starting Windows 95' in beeld komt, op F4 of F8 te drukken. Maar je zult zien dat de optie om de oude dos te starten er nog niet in zit.

Daartoe moet je het bestand msdos.sys editen. Dat staat in de hoofddirectory, meestal c:\. Open msdos.sys in een eenvoudige tekstverwerker en voeg onder het kopje [options] de volgende regel toe: Multi=1. Opslaan, sluiten, herstarten en als dat allemaal goed is gegaan, kun je nu bij je oude dos. Maar waarom zou je dat willen???

PAY HEED TO THE PROFITS OF WAR

Waarom zou je geen winst maken aan oolog?

- Baanbrekende PC Actie van Scavenger
- Realistische 3D Bewegingen
- Geavanceerde kleurpaletten en "mist" technologie staan garant voor de meest realistische onderwater- en grond gevechten ooit
- Superieure 3D Sprites
- Unieke Amok missie, met nieuwe verhalen en objectieven
- 3 Camera Posities
- Verscheidene Wapens
- 3 verschillende Omgevingen - Industrial, Onderwater en Tunnels
- Verpletterende Audio
- Superieure Graphics

A•M•O•K



CONTACT



GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School (Home Of The Hits), 248 Marylebone Road, London
Tel: 0171 258 3791 Fax: 0171 258 3856 • http://www.gtinteractive.com
CD Contact Data GmbH. Napoleonsbaan Noord 30, 5991 NW Baarlo. Tel: 077-4773200, Fax: 077-

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

schrijf duidelijk!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen.
Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop voor SNES: Starwing ƒ30,-, Lion King ƒ80,-, Goof Troop ƒ35,-, W.C.'94 USA ƒ40,-, Super Mario World 1 ƒ35,-, Yogi Bear ƒ30,-, Jurassic Park ƒ35,-, Daffy Duck ƒ30,-, Super Morf ƒ40,-. Of één van deze spellen tegen Loony Toons Basketbal of Street Racer of Int. Superstar Soccer DeLuxe te ruil. Vraag naar Samuël of Nathan. Tel.072-5336610.

Te koop voor SNES: Megamaster controller ! ƒ20,-, Yogi Bear ƒ20,-, Mickey Mania ƒ45,-, Zelda ƒ50,-, Brutal Paws of Fury ƒ25,-, Asterix en Obelix ƒ65,-, Tazmanian Devil ƒ45,-, Earthworm Jim 1 ƒ75,-, Super Bomberman 3 ƒ80,-, Cannon Fodder ƒ40,-, Theme Park ƒ50,-, The Lost Vikings ƒ50,-, The Lion King ƒ55,-. Alles met boekje en een paar spellen met doosje. Vraag naar Wouter Klinkhamer. Tel.020-6438012, Amstelveen (bij Amsterdam).

Te koop: SNES + 2 controllers + 4-player + 8 spellen (o.a. SF2 Turbo, Streetracer, Starwars 3) compleet met dozen & handleidingen. Prijs ƒ345,-. Tel.026-3336001, Oosterbeek, Rutger. Wie koopt krijgt iets extra's!!

Te koop: SNES + 8 spellen, Scope + 6 spellen, Game genie, converter, 1 game pad, aansluitmateriaal. Alles in één koop voor maar ƒ450,-, geen vervoer, ik woon in Heel. Tel.0475-572689, na 18.00 uur.

Te ruil: Mijn Street Racer, Pilotwings of Starwing F.X. ruilen tegen jouw Mariokart. (Ik ruil tegen een spel naar keuze boven en je krijgt er gratis het spel Blues Brothers bij). Tel.026-3815477 (vraag naar Bas of Paul).

Te koop: SNES + 2 joypads en 1 propad + 11 topspellen, SSF2, SF2 turbo, DKC, Super Bomberman 2, Int. Superstar Soccer, Street Racer, Earthworm Jim, Killer Instinct, MK3, Donald Duck in Maui Mallard (nieuw). Alles in goede staat en met doosje en handleiding behalve SSF2. Niet voor aparte verkoop. Vaste prijs ƒ799,-. Zelf op te halen. Tel/Tam/Fax.053-5381485, Timothy Deelstra.

Te koop: SNES + 1 joypad + 8 spellen (ISS DeLuxe, Street Racer, NBA Jam TE, Mario Allstars, Starwing, S.Double Dragon, MK3, WWF RAW). Starwing en M. Allstars zonder doosje. Winkelwaarde ± ƒ950,-, Prijs ƒ650,-. Tel.058-2552473, Jeen. Schrik niet van het antwoordapparaat, gewoon telefoonnummer inspreken ! (Friesland).

Te koop: SNES + 2 controllers en 5 spellen : Int. Superstar Soccer Deluxe (doosje + handleiding), Theme Park (d+h), Soccer Shootout (d+h), Super Double Dragon, Final Fight (USA). Nog in goede staat. Prijs in onderhandeling. Tel.035-6936654, Bussum, Tim. Na 20.30 uur.

Te koop: SNES + 5 spellen (MK2 + NBA Jam + Mario Kart + Micro Machines + Starwing) en 3 joypads + de Game Genie met een paar boekjes. Prijs: n.o.t.k. Bel snel naar Tel.0341-557954, Maarten.

Te koop/te ruil voor de SNES: Ultramen voor ƒ30,- en The Addams Family, Pugsley's Scavenger Hunt ƒ35,-. Beide zonder doosje en alleen Ultramen met boekje. Of beide ruilen tegen Earthworm Jim 1 of 2. Tel.0413-475590 (vraag naar Tom of Dick).

Te koop: SNES met 9 spellen (DKC, SF2 Turbo, Plok, Art of Fighting, Striker, Battle Tank, Tiny Toons Wacky Sports, Buster Busts Loose, Sim City) en Super Game Boy met 2 controllers (ook los te koop). Vraagprijs ƒ350,-. Tel.055-5417941.

Te koop: SNES met 5 spellen: Killer Instinct, Bubsy, Super Mario Allstars, Pilotwings, Buster Busts Loose. Alle spellen incl. boekjes en doosjes. Twee controllers + 1 joystick ƒ250,-. Tel.0113-382779 (Kruiningen, Zeeland).

Te koop voor SNES: Illusion of Time, met boekje en doosje, Cybernator met boekje, Skyblazer met boekje, Mystic Quest Legend met boekje, Addams Family met boekje, Mystical Ninja met boekje, Super Earth Defense Force met boekje, Super Bomberman met boekje, Final Fight 2 Jap. met boekje, Mortal Kombat 2, Super Mario World, Scope (pistool) + 6 games. Alle spellen ƒ30,-, Turbo pad ƒ15,-. Tel.033-29-87506 of kom naar Spakenburg, Verdistraat 144, vraag naar Gerard Koster.

Te koop: 5 SNES spellen : MK3 ƒ90,- (+ codes), Street Fighter 2 ƒ30,-, Mickey Mania ƒ50,-, Adventure Island ƒ40,- in 1 koop voor maar ƒ230,-. Ook te koop NES spellen : Megaman 2 ƒ25,-, Batman return of the joker ƒ25,-, Terminator 2 ƒ20,-. Alle NES spellen in 1 koop voor ƒ60,-. Vraag naar Stefan, Tel.0541-519924.

Te koop: SNES + 3 joypads (waarvan 1 met auto fire en slow motion) + Game Genie en 5 spellen (MK2, Mario Kart, NBA Jam, Micro Machines, Starwing). Prijs n.o.t.k. Tel.0341-557954. Maarten.

Te koop: Voor de Game Boy: 21 in 1 ƒ60,-, Tiny Toons ƒ30,-, Darkwing Duck ƒ35,-, Asterix ƒ30,-, Battle Toads ƒ25,-, Tetris ƒ20,-, Dr. Franken ƒ35,-, Warioland ƒ35,-, Page Master ƒ35,-, Total Carnage ƒ25,-, Gargoyles Quest ƒ25,-, Flinstones ƒ35,-. Voor de NES: NES + 9 spellen + 2 controllers + advantage joystick + Game Genie + pistool: ƒ350,-. Spellen ook apart te koop ƒ25,- tot ƒ50,-. Te koop voor SNES: Earthworm Jim ƒ75,-, Starwing ƒ60,-, Mario Allstars ƒ75,-, Flashback ƒ60,-, Micro Machines ƒ60,-, Super Ghouls 'n Ghosts ƒ50,-. Bel.035-6564142 (vlakbij Hilversum), vraag naar Sander.

Te koop: SNES + 2 controllers + multi-play-adaptor + 13 spellen waaronder FIFA'96, ISS DeLuxe, Mariokart, Mario World 1 en 2. Alle spellen met handleiding. Alles samen ƒ450,-. Tel.0343-413297.

Te koop: SNES + 2 controllers en 4 spellen (o.a. ISS DeLuxe en Mortal Kombat 2). De computer is 1 jaar oud. Alles in goede staat. Prijs ƒ225,-. Heb je interesse? Bel dan snel Tel.0313-653593 en vraag naar Izzet!

Te koop: NES, 2 control pads, 1 pistool voor 3000 Bfr. Spelcassetten voor 1000 Bfr. Per stuk: Turtles, (Super Mario 1 + Duck Hunt). Tel.00/32/89/362968, Gianni Danese, Overhiedestraat nr. 7, B-3600 Genk.

Te koop: 14 spellen voor NES. Allemaal in doosje + handleiding. Europese en USA, per stuk 500 Bfrs. Tel.056-647293, Kurt. Omg. Kortrijk (België). Na 18.00 uur.

Te koop: Game Boy + adapter en diverse spelletjes o.a. Worldcup, Fortress of Fear, Fortified Zone, Blades of Steel, Robocop etc. Prijs n.o.t.k. Patrick, Zuidveen Tel.0521-516475.

Te koop: SNES met 2 controllers, A/V kabel, 2 converters en 14 spellen o.a. Mario World, Zelda, Mario All-stars, Star Fox, Bomberman 1 + 2, MK2, Donkey Kong Country, K.I. Alles in 1 koop ƒ600,-. Tel.020-6478913, Amstelveen.

Te ruil voor SNES: Bubsy tegen Super Kick Off 3. Tel.033-2572760, vraag naar Marcel.

Te koop voor SNES: Killer Instinct ƒ45,-, Super Bomberman 2 ƒ30,-, NBA Jam ƒ50,-, Super Off Road (zonder boekje) ƒ30,-. Te koop voor de Game Boy: Gargoyle's Quest ƒ25,-. Tel.010-4709046, Mamix (Zuid-Holland).

Te koop: SNES + 1 controller en 3 spellen : Donkey Kong Country, Themepark, Blackhawk. In goede staat voor ƒ300,- (met boekjes en toebehoren). Tel.0181-639013. (Spijkenisse).

Te koop voor SNES: 4 spellen: Secret of Mana ƒ50,-, Secret of Evermore ƒ70,- (pas uit), Illusion of Time ƒ50,-, Super Mario R.P.G. ƒ80,- (pas uit). Alle spellen in één koop niet ƒ250,-, maar ƒ200,-. Alle spellen met kaart, handleiding en doosje. Super Mario RPG is een Amerikaans spel met een Te koop: SNES + 2 controllers + Super Game Boy + 5 spellen. Alles in doos, prijs ƒ250,-. Los te koop: Animaniacs ƒ30,- en Tiny Toons ƒ35,- (SNES). Voor de Game Boy: Kirby, Tiny Toons 2, Smurfen, Super Marioland 1 of 2, Jungle Book, NBA Allstars 2, alles in goede staat ƒ15,- per stuk. Tel.0475-464975. Geen vervoer.

Te koop voor de SNES: Brutal ƒ35,- met boekje en doosje. Tel.0412-456429, Vincent.

Te koop: Diverse spellen voor SNES o.a. Pitfighter, Eric Cantona, Wolvenstein 3D, Zelda, Terminator, Rock 'n Roll Racing. Prijs n.o.t.k. Patrick, Zuidveen Tel.0521-516475.

Gezocht voor SNES: Sailor Moon, Sailor Moon Super SS en Sailor Moon Another Story. Tel.0492-512335. Vragen naar Adam. Bel na 18.00 uur.

Te koop: SNES, 1 jaar oud en alles in goede staat. Met 18 spellen waaronder Mario World 2, Killer Instinct en Int. Superstar Soccer Deluxe. Alles in originele hoes met boekje. Nu voor ƒ300,-. Voor meer informatie Tel.046-4751062. Gelieve te bellen na 14.00 uur. Geleen, Limburg (geen vervoer beschikbaar).

Te koop: Game Boy (half jaar oud) + vergrootglas met licht + draagtas + Zelda ƒ100,-. Tel.030-6888270, Vincent (IJsselstein).

Te koop: SNES met 2 controllers en stofhoes ƒ150,-. Super Mario World ƒ30,-, Super Tennis ƒ30,-, F-Zero ƒ30,-, Super Game Boy ƒ60,-, SNES + 1 spel ƒ170,- + 2 spellen ƒ180,- + 3 spellen ƒ200,-, uitgezonderd Super Game Boy. Tel.035-5250918.

Te koop: SNES + 2 controllers + 7 spellen (MK3, Secret of Mana, Street Racer, Illusion of Time, Jurassic Parc 2, SF2 Turbo en Super Mario World) + Super Scope incl. 6 spellen + Super Game Boy incl. Zelda + Multi Player adapter. Alles voor ƒ449,-. Tel.0182-631450, Ralph.

Te koop/te ruil voor Game Boy: Donkey Kong Land ƒ30,-, Lamborghini ƒ20,-, Gremlins 2 ƒ15,- of ruilen tegen FIFA '96/'97, MK 1/2/3, een spel uit de Zelda serie of een ander mooi spel. Tel.0519-295286, Harmen.

Te koop gevraagd voor de SNES: Het spel Theme Park, eventueel te ruil tegen Young Merlin of Ren & Stimpy Timewarp. Tel.015-2614135, vragen naar Rachid.

Te ruil: Mijn Virtual Soccer (SNES) + Sim City (SNES) tegen jouw MultiTap (waarmee je met 4 spelers tegelijk kunt spelen) + 2 joypads. Tel.013-5053545, Kevin (omg. Tilburg).

Te koop: SNES + 2 controllers + grote joystick + super Game Boy ƒ300,- en 25 spellen ƒ50,- per stuk o.a. Super Mario World 1 + 2, DKC1/2, MK1/3, Killer Instinct, SF1/3, Turtles 4 + 5, alles helemaal compleet! Tel.013-5169275, Pieter (Tilburg).

Te koop: NES in goede staat met joystick, game genie, opbergdoos en 7 spellen: Batman, Buraifighter, Blaster Master, Solar Jetman, Tale Spin, Spy vs Spy, Super Mario 2, alles in originele verpakking en Ned. Handleiding. Email adres: HJKUIJER@TREF.NL, alles samen ƒ200,-.

Te koop voor Game Boy: 20 spellen o.a. Killer Instinct, MK2 + grote opbergdoos + Handy Boy ƒ450,-. Spellen ook los te koop. Kleine opbergdoos ƒ20,-. Tel.0117-348512. West-Zeeuwsvlaanderen. Vraag naar Sander.

Te ruil: Voor de Nintendo 64: Pilot Wings 64 voor Waverace 64 of een ander leuk spel voor de Nintendo 64, en ik heb nog te ruil: Wonder Project 64, beide spellen zijn Japans. Bellen naar 0345512634, na 17.00 uur. Giorgo Pleronakis.

Te ruil voor de NES: StarWars, Kickle Cubicle, Ducktales, Kirby's Adventure. Gezocht voor de NES Megaman 1 t/m 7, Trog, Power Blade 1 en 2, Lolo 2 multicassette. Tel.020-6177118, omg. Amsterdam.

Te koop: SNES met 2 joypads en 8 spellen waaronder Int. Superstar Soccer DeLuxe, Pole Position en Starwing. Alles compleet voor ƒ399,99, vraag naar Erik. Tel.0174-294554.

Te ruil voor de SNES: Addams Family 2, Mario World 2, Aladdin, Mario Kart. Gezocht: spellen als Terranigma, Donkey Kong Country 3, PowerRangers 1 en 2 of een ander leuk spel. Alles in overleg. Tel.020-6177118, omg. Amsterdam.

Te koop voor SNES: 15 spellen ƒ20,- à ƒ50,-, winkelwaarde ƒ1700,- o.a. MK 3, KI en Zelda. In één koop + 2 joypads + 1 superjoypad + converter ƒ520,-. Tel.0299-654858.

Te koop voor SNES: Illusion of Time ƒ35,- (zonder doos), Zool ƒ30,-, Joypad (met turbo enz.) ƒ10,-. Alles in één koop ƒ65,-. Tel.026-3270073, Arnhem, geen vervoer. Vraag naar Jochem (Hemme).

SNES spellen te ruil: Vortex, Rise of the Robots, Eric Cantona Soccer, Nigel Mansell Racing, gevraagd naar: Boksspellen, helicopterspellen, Mario Kart en NBA Jam T.E. en oorlogspelletjes. Tel.030-6034238, Mark de Jong, Nieuwegein.

Te koop voor SNES: Mijn DKC 2, F-Zero, Batman Returns of Super Double Dragon tegen jouw Earthworm Jim, Hagane, Syndicate of Killer Instinct. Of tegen andere toffe spellen. Tel.020-6415614, Amstelveen.

Te ruil voor SNES: Mijn MK2, Street Fighter 2, WWF Royal Rumble, Jurassic Park, Terminator, Turtles IV, Buster Busts Loose, Super R-Type, SMW, F-Zero of de Scope met 6 games in 1 tegen jouw Theme Park, FIFA Soccer '96 of '97, NHL '97 of Lufia. Indien nodig 2 games van mij tegen 1 van jou. Tel.0528-274638. Het liefst in de omgeving van Hoogeveen.

PC

Te koop op CD-ROM: FIFA Soccer'96. Over de prijs hebben we het nog wel. Interesse, bel 033-4941941 (in de buurt van Amersfoort). Remco. P.S. Wie heeft voor mij het spel Pizza Tycoon te koop?

Te koop op CD-ROM: Cyclones ƒ30,-, Expect no Mercy ƒ50,-, Super Ski ƒ20,-, Blue Force ƒ30,-, Stealth 7 (1 verzamel CD) ƒ45,-, Stealth 8 (1 verzamel CD) ƒ50,-, Crazy Bytes 6 (4 verzamel CD's) ƒ70,- en ik heb op diskettes : Quake (compleet), World Rally Fever, Duke Nukem 3D, Quake (levels). Tel.0546-644871, Gerko.

Te koop: PC 486 DX/33 Mhz, 120 Mb HDD, 8 Mb RAM, 3.5' 1.44 Mb diskdrive, 5.25' 720 Kb diskdrive, double speed CD-ROM, Soundblaster Pro, 14' SVGA-monitor, Paradise SVGA-kaart, keyboard, muis, microfoon, boxjes en software + HP Deskjet 510 printer. Prijs ƒ1200,-. Tel.040-2853363.

Te koop: PC 286 AT met VGA-monitor en veel games voor ƒ150,-. Tel.053-4771449, Bastiaan.

Te koop: PC-games; Air Havoc Controller, Indycar 2, Rac Rally, Flightsimulator, Senery Hawaii, Navigator 5, Final Approach. Prijs per stuk ƒ45,-. Tel.026-4722130.

Te koop op CD-ROM: Bureau 13, Hell, Dune, Inca 2, Mortal Kombat 2, Man Enough en Dark Forces. Alles voor ƒ100,-. Tel.079-3317670, David (na 18.00 uur).

Te ruil voor de SNES: Addams Family 2, Mario World 2, Aladdin, Mario Kart. Gezocht: spellen als Terranigma, Donkey Kong Country 3, PowerRangers 1 en 2 of een ander leuk spel. Alles in overleg. Tel.020-6177118, omg. Amsterdam.

Te koop: Star Control 3, Spycraft en Wing Commander 4. Alle software is compleet. Prijs n.o.t.k. Tel.071-5764057.

Te koop op disk: Screamer ƒ50,-, Wrestlemania ƒ25,-, Mortal Kombat 3 ƒ40,-, Destruction Derby ƒ40,-, Duke 3D ƒ30,--, Actua Soccer ƒ20,-, Super Karts ƒ20,-, Sim City 2000 ƒ25,-, Heretic ƒ25,-, Psycho Pinball ƒ30,-. Let op: incl. verzendkosten! Allemaal volledige versies! Tel.051247-1834 (Sigert) na 18.00 uur s.v.p.

Te koop: Pentium 90 16 Mb EDO, 850 HD, 256 Kb cache, PCI 2 Mb video diamond edge 3D, 4x speed CD-ROM, 14' SVGA monitor, muis, windows '95, diverse titels o.a. Duke 3D, Indycar, Panzer Dragoon, digitale gameport + gamepad en joystick ideaal voor zware spellen! Prijs ƒ2450,-, event. HP Laserjet printer II D voor ƒ350,-. Tel.0345-619016.

Te koop: Boeken: Spelen met Doom II ƒ25,-, Spelen met Command & Conquer ƒ30,-, samen ƒ50,-. Tussen 16.00 en 18.00 uur Bellen naar Tel.0317-423231.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Fury 3, Nascar, Apache Longbow, Crusader No Remorse en Werewolf v.s. Comanche tegen jouw: Mechwarrior 2, Police SWAT of een ander leuk spel. Tel.0294-261052, Sander.

Gezocht: Police Quest SWAT. Te koop aangeboden: Sim City 2000 boek. Bezoek ook eens mijn pagina met cheats op internet, HTTP://www.dsl.nl/tomworld/cheats.htm. Bel.070-3547443 (Tom) of E-mail: Tomworld@dsl.nl.

Te koop: PCI MB + 486 DX4 100 Mhz, 256 kb, 16 Mb 72 pins, 420 Mb HD, 1, 44 Mb diskdrive, PCI 2 Mb SVGA card, SVGA monitor, mini tower, keyboard, muis, 16 bits stereo soundcard, speakers, Gravis Gamepad, Philips 2x speed CD-ROM, drivers en andere software. Met 3 originele spellen (13 cd's): Phantasmagoria, The 7th Guest, the 11th Hour. Prijs ƒ2000,- (kan event. brengen). Buzzer:0660-445981.

Te ruil: Wie wil zijn FIFA'95 ruilen tegen mijn Mutant League Football (+ boekje, doos en codes)? Liefst omg. Coevorden (Emmen). Tel.0524-515067, na 18.00 uur, Ruben.

Te koop: GP 2, GP Manager, RAC Rally, Quake, Settlers 2, FIFA '96, Duke Nukem 3D, Civilization 2, Warcraft 2, Witchaven 2, Lost Eden, Descent 2 en vele, vele andere. Tel.0341-556662, Dick.

Te ruil/te koop op CD-ROM: Mijn Dr. Radiaki, Dreamweb, GP Manager, Serious Soccer EK'96 of verzamel CD's tegen jouw Klik & Play, C&C Tactical Operations of Mortal Kombat Trilogy. Eventueel 2 van mij voor 1 van jou. Paul Pols, Tel.0413-292107.

Te koop: 486 DX2 80 Mhz, 350 Mb HD, 8 Mb RAM, microsoft mouse, 1 Mb videokaart (advance logic) SVGA + vele accessoires en software ƒ1399,-. Meerprijs: Civilization 2 + The Riddle of Master Lu + Angel Devoid (4 CD's). Alle originele versies. Prijs ƒ150,-. Teun de Vries, Tel.040-2062005.

Te koop: Compaq 486 DX2, 66 Mhz, 8 Mb RAM, 4-speed CD-ROM, 430 Mb HD, 3,5' inch diskdrive, fax, modem, antwoordapparaat, soundcard 16 bit met boxen en microfoon, TV-kaart met teletekst, WIN 3.1, Works, Money. Ook Win'95 upgrade (op CD) en installatiediskettes + boeken van programma's. 1 jaar oud, nog 2 jaar garantie. Alles samen 50.000 Bfr. (winkelwaarde 90.000 Bfr.). Tel.0032-054/331408 na 17.00 uur, België.

Te ruil: Kings Quest V op originele diskettes met handleiding. Ruilen tegen jouw Conquest of the Longbow. Het moet wel (origineel) zijn en ook met (handleiding). Tel.033-4550261 (alleen tussen 16.00 uur en 17.30 uur, en tussen 19.00 uur en 19.30 uur).

Te koop: Police Quest Swat (4 CD's) ƒ45,-, Bureau 13 (met doos) ƒ15,-, Desert & Jungle Strike (met doos) ƒ15,- of alles ruilen tegen: Down in the Dumps of FIFA '97. Tel.0162-423959, Oosterhout (NB). Sep Akkermans.

Te koop/te ruil: Themepark, Creature Shock, Rise of the Robots, Comanche, Novastorm, Super Street Fighter 2 Turbo, Cyclemania, Kyrianda 3, Dark Passages, D, Kings Quest 7, Earthworm Jim 1 of 2, Delta V, Fade to Black, Warriors, MK2, MK3. Per stuk voor ƒ25,-. 2 voor ƒ45,-, 3 voor ƒ50,-. Formula 1 GP 2 ƒ45,-. Div. Shareware CD's ƒ10,-. Ruilen kan ook, alleen CD-ROM! Tel.046-4421921 (Ralph), na 20.00 uur.

Te ruil gevraagd: Mortal Kombat 3, Dune 2, Virtual Pool, Pinball Construction Kit, Full Throttle, Megarace 1 of 2 en Warcraft 2. Ik heb (op disk) Duke Nukem 3D (+ level builder), Quake (shareware), Ultimate DOOM en Z. Tel.0546-454234.

Te koop: Op CD-ROM Virtual Karts ƒ50,-, UEFA Champions League ƒ50,-, Rise of the Robots ƒ20,-, Z ƒ50,-. Ook div. spellen op 3.5' voor ƒ30,-, zoals: Settlers 2, Speed Haste, Toshinden, Earthworm Jim 2. Jeroen, Bilthoven Tel.030-2286973.

Te koop: PC 486 DX 2-66, 8 Mb RAM, 210 Mb HD, 2x speed CD-ROM, 16 bits geluidskaart, microsoft mouse, keyboard, joystick, SVGA monitor, 2 boxen van 30 watt, heel veel software en nog 1,5 jaar garantie. Prijs ƒ1199,- incl. software, handboeken voor DOS en Windows en CD-ROM's. Tel.0341-422681, Bas.

Te koop op CD-ROM: Tekwar ƒ60,-, Klik and Play ƒ60,- en Desert Strike voor ƒ40,-. Alles in originele doos en met handleiding. Tel.024-6843471, Wouter. Check mijn homepage op http: //www.pi.net/ariesmil/wouter.com (in constructie).

Te koop aangeboden: VLB MB, 256 Kb + 486 DX2 66 Mhz, 8 Mb RAM ƒ250,-. Complete motorkap desktop PC met VLB MB, 256 Kb + 486 DX4 120 Mhz, 16 Mb 72 pins, 540 Mb HD, 1,44 Mb diskdrive, VLB S3 VGA card 2 Mb, GUS MAX soudcard + speakers, Sony 2x speed CD-ROM, SVGA monitor, keyboard, muis, gamecard. Incl. drivers, programma's en vele spellen. Prijs ƒ2200,- (kan evt. brengen). Buzzer:06-59632205.

Te koop op CD-ROM: The Need for Speed Special Edition ƒ85,-, Micro Machines 2 + construction kit ƒ25,-, Simcity ƒ25,-, Reflux ƒ20,-, U.S.S. Ticonderoga (zonder boekje) ƒ25,-, Thunderscape (zonder boekje) ƒ20,-, Cycle Mania ƒ25,- of alles in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.010-4709046, Mamix (Zuid-Holland).

Te koop/te ruil op CD-ROM: Grand Prix 2, N.F.S. S.E., Super Street Fighter 2 Turbo en Destruction Derby. Tel.0599-238448.

Te koop: 2x 4Mb, 72-pin Simm, per stuk ƒ35,-, 1 x 4Mb EDO 72-pin Simm ƒ37,50, 1x 8Mb 72-pin Simm ƒ60,-, 4x 1Mb 30-pin Simm, per stuk ƒ17,50. 1x 4Mb 30-pin Simm ƒ40,-, Cyrix 80486 DX/2-80 Mhz processor.

Te koop/te ruil op CD-ROM: The best of select games 2&3&4 per deel ƒ5,-, CD-Gamer 10&11 per deel ƒ7,50, PC-Atttack Ultra Disc 5 ƒ7,50, C&C CO voor ƒ10,-, Lure of the Tempress voor ƒ10,-, GameDisk no 18 voor ƒ10,-, Windows Shareware voor ƒ5,-, CD-SPEED versnelt je CD-ROM drive! Voor ƒ15,-, HomeWare 4&6 per deel ƒ5,-. De Dixons CD voor ƒ5,-, Games Unlimited 2 voor ƒ10,- of mijn 2-3 titels tegen jouw Red Alert, Earthworm Jim 1 of 2, Larry 7, Little Big Adventure, Quake of andere gave spellen op CD-ROM. Tevens alles ruilen tegen een 1GB SCSI Harddisk van Quantum Bigfoot of Western Digital of Maxtor of Conner Perherperals. Eddy, Den Haag, Tel.070-3240432.

Te koop/te ruil: Vele PC CD-ROM spellen o.a.: Conquest of the new World, Fort Boyard, Riddle of Master Lu, The Need for Speed, Alien Odessy, Expect no Mercy, Rise of the Robots 1 & 2 etc. Tevens dringend gezocht de spellen: Torin's Passage, Larry 3, Larry 7, Space Quest 1,3,6, King's Quest 1/2/4 en verder nog vele spellen van het merk Sierra, Dynamix of Coktel Vision. Tel.0596-623353. Vraag naar Ronald.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Duke Nukem 3D ƒ60,-, Warcraft 2 ƒ60,-, Police Quest Swat ƒ50,-, EK '96 ƒ30,-. Spellen in volledige verpakking. Ook gevraagd: Actua Soccer, Tekwar, C&C. Tel.030-6921431 (na 17.00 uur), Olan, Zeist.

Te koop voor de PC CD-ROM: Virtuoso ƒ80,- (winkelwaarde ƒ109,-), Maddog McCreel ƒ35,-, allebei samen ƒ100,- en allebei nieuw in doos met handleiding. Interesse? Tel.078-6185712, na 16.00 uur (Alvin). P.S.: Spellen ook te ruil tegen gave spellen.

Te koop/te ruil voor de PC: Zeer luxe joystick: Cobra DeLuxe met 5 knoppen, amper gebruikt voor ƒ40,- en het spel Locus op CD-ROM voor ƒ20,-. 1 koop voor ƒ50,-. Tel.0519-295286, Harmen.

Te ruil: Mijn Ridge Racer Revolution tegen jouw Agile Warrior, Resident Evil, Adidas Power Soccer, Destruction Derby 2 of een ander tof spel. Tel.013-5286890, vraag naar John.

Gezocht: Wie heeft het complete spel Wolfenstein 1 voor de PC op CD-ROM. Uiteraard tegen kleine vergoeding. Het mag ook Spear of Destiny zijn. Bel en vraag naar Jeroen. Tel.0165-514138.

Te koop/te ruil: Fifa '97/'96, Under a killing Moon, Little Devil, Maddog 2, Last Bounty Hunter, Red Alert, Destruction Derby 2, Screamer 2, Microsoft Soccer, Tomb Raider, Virtua Cop, NHL '95, King's Quest 1 t/m 7, Larry 1 t/m 7, Space Quest 1 t/m 5, Daytona USA, Duke 3D, Gene Wars, Batman Forever. Ruilen tegen nieuwe spellen. Alles met doos + boekje. Bel naar: Christian Tel.040-2216395 (na 12.00 uur).

Te koop/te ruil: CD-ROM spellen; Zork Nemesis en PQ SWAT (beide ƒ50,-). Of ruilen tegen: C&C, Warcraft 2. Mijn spellen zijn in doos + handleiding, dus moeten die van jou dat ook zijn. Tel.0548-610524, Erik.

Te koop: Sam & Max 3.5' ƒ30,-, Critical Path CD-ROM ƒ20,-, Simpsons 5.25' ƒ5,-, Grandmaster Chess CD-ROM ƒ15,-. Tel.030-6888270, Vincent (IJsselstein).

Te koop: Wie is er geïnteresseerd in Phantasmagoria ƒ55,-, Kings Quest ƒ40,-, Space Quest 6 ƒ45,-, Space Quest 4 ƒ30,-, Hell: A Cyberpunk Thriller ƒ45,-, MK3 ƒ40,-, Primal Rage ƒ40,-, Resurrection ƒ50,-, FX-Fighter ƒ35,-, Terminal Velocity ƒ30,-? Wil eventueel ruilen tegen Phantasmagoria 2, Kings Quest 8, Rebel Assault 2, Little Big Adventure en andere 'kwaliteit' spelen. Tel.09/377.37.64 (België), ik ben ook bereikbaar via de Email:ignace.declerq@skynet.be.

Te koop: Civilisation 2 ƒ60,-, StarTrek Deep Space Nine ƒ60,-, Settlers 2 ƒ35,-, Vortex ƒ15,-, Lemmings Paintball ƒ60,-, Startrek Klingon ƒ70,-, Warcraft 2 ƒ50,-, Lemmings Chronicles ƒ30,-, Terminal Velocity ƒ20,-, StarTrek Omnepedia ƒ70,-. Alle spellen op CD-ROM. Niet te ruil. Over de prijs kan gediscussieerd worden. André Foeken, o.foeken@tip.nl. Homepage: http://www.tip.nl/users/o.foeken.

Te ruil/ te koop gevraagd: Cyberplasm Formula, Jammit, Central Intelligence, Earthworm Jim 1 + 2, Maximum Road Kill, Journeyman Project Turbo, Mortal Kombat 3. Tel.0493-315624, Jochem.

Te koop voor de MacIntosh: Theme Park CD-ROM ƒ40,-, Full Throttle CD-ROM ƒ55,-, Wolfenstein 3D (nieuwe versie) ƒ25,-. Bij aankoop een gratis Mac Action spellen demo CD-ROM. Tel.040-2834686 (vragen naar Freek).

Te ruil: Virtuoso: Mortal Kombat meets Doom, Torins Passage, allebei de spellen met doos en handleiding. Ruilen tegen: Virtuoso tegen The Need for Speed, Torins Passage tegen Duke Nukem 3D of Quake (full version). De spellen moeten origineel zijn en met doos. Vragen naar Friso Talsma of Casper Talsma. Tel.073-5943262.

Te koop of te ruil: Mechwarrior 2 met handleiding en doos. Prijs ƒ50,-. Tel.073-5512320, Bas.

Te koop/te ruil (op diskettes): Jack in the Dark, Fantasy Pinball, Terror in Xmas Town, Larry 1 vernieuwde versie, Cannon Fodder en veel andere, ruilen tegen (op diskettes): Dune 1, 2, The Beverly Hillbillies, Hellcab of een ander PC spel. Tel.0346-213165.

Te koop aangeboden: voor CD-ROM en floppy: Fade to Black (CD-ROM) + codes ƒ50,-, King's Quest 5 (CD-ROM) ƒ39,95, Altered Destiny (floppy) ƒ15,-, Larry 5 (CD-ROM) in de talen Duits en Engels ƒ30,-, Locus (CD-ROM) ƒ20,-, SaRosoft. 7 shareware spellen (floppy) ƒ10,-, Computer! totaal jaargangen '93, '94, '95 ƒ30,- per jaargang. De spellen zijn met een handleiding maar zonder doosje. Tel.023-5276433, vraag naar Sam.

Te ruil voor de PC: Civilization 2, Battle Arena Toshinden, Settlers 2, Fade to Black, Hellbender (soort Terminal Velocity), Command & Conquer, Maddog 1 en 2, The Journeyman Project. Voor Battlecruiser 3000, Cyberjudas, Wing Commander IV of andere leuke spellen. Tel.030-2522451, Utrecht.

Te koop op CD-ROM: 6 top Pinball games o.a. Propinball, Tilt, Psycho, samen ƒ50,-, ook FIFA '97 en Red Alert ƒ50,- per stuk, alles origineel. Tel.033-4721726.

Te koop/te ruil: Resurrection, Rise of the Robots 2 compleet met handleiding en doos voor ƒ60,-, of ruilen tegen Virtua Fighter Remix (PC), Mortal Kombat Trilogy (PC), Separation Anxiety (PC), Screamer 2 of andere leuke spellen (het liefst vechtspellen), ook compleet met doos e.d. Tel.01658-303020 (Vraag naar Anton).

Te koop: 11 PC CD-ROM spellen o.a. Mortal Kombat 2 en 3, alletwee ƒ60,-, Cybermage ƒ50,-, F1 Grand Prix 2 ƒ60,-, Fatal Racing, Speed Haste, Truck Attack samen ƒ130,-, los te koop voor ƒ40,-, Actua Soccer ƒ40,-, Prototype ƒ25,-, Johnny Bazooka ƒ50,-, Hexen (Death Kings of the Dark Citadel), Deathmatch spellen voor Multispelermode ƒ40,-. Alles nog in goede staat, hoesjes en boekjes als nieuw. Tel.010-4195265, na 18.00 uur, vraag naar Pancho (geen vervoer).

Te koop: PC 486 DX4-100, 16 Mb RAM, 256 Kb cache, 170 Mb HD, 3,5' inch diskdrive, Double Speed CD-ROM, 16 bits geluidskaart met boxen, 1 Mb videokaart, 14 inch beeldscherm, Muis + mat, keyboard, Win95 op HD, diverse spellen. Vraagprijs ƒ1950,-. Printer; HP 500 C, bij aankoop van het systeem voor ƒ350,-. Tel.072-5643889 (vraag naar Robin).

Te koop/te ruil: Verzamelbox King's Quest Collection. Bevat King's Quest 1 t/m 6 ƒ30,-.
Ook te koop: CD met o.a. Hexen, WipeOut, FIFA Soccer '96, Earthworm Jim, Ultra Pinball, Fatal Racing en veel meer toptitels. Prijs ƒ55,-. Ivar Pruijn, Ambachtlaan 47, 3828 DB Hoogland.

p o w e r s a l e s

Te koop/te ruil: Op CD-ROM: Night Trap, FX Fighter, Flight Umlimited, Primal Rage, Terminal Velocity, Sundicate Plus, Dragon Lore, Jagged Alliance, Survival, Comanche, Warlords 2 Deluxe en andere toffe spellen. Op floppy: MK2, Sim City 2000, Police Quest 4, Super Street Fighter Turbo, Warcraft 1, Dune 2, Desert Strike, FIFA Soccer, Cannon Fodder 2, Transport Tycoon, Pizza Tycoon, Lion King en andere toffe spellen. Over de prijs worden we het wel eens. Ruilen tegen jouw: SimTower, Destruction Derby 1, Worms, Warcraft 2 of andere toffe spellen. Vragen naar Maarten. Tel.0346-572187.

Te koop: Phantasmagoria ƒ45,-, Duke Nukem 3D ƒ59,-, A.T.F. ƒ79,-, Larry Collection ƒ30,-, Syndicate Plus ƒ20,-. Alles op CD-ROM. Tel.030-6034265 (Melvin).

Te ruil aangeboden voor de PC (op disks): Doom, Doom 2, Aladdin, Wintergames, Extreme Pinball, Wolfenstein 3D, Super Mario, Prince of Persia 1, Lemmings 1 & 2, Lingo, Rad van Fortuin, Golf, Soccer '94, Redcat 2, Magic Boy, Shanghai 2 (Mahjong 2!) en het Holy Book of Games. Tegen jouw: C&C, C&C Covert Operations, Theme Park en Z. Het liefst op CD-ROM maar diskettes is ook goed. Over 4 van mij tegen 1 van jouw valt te praten. Tel.020-6698616, vraag naar Michel (Niet schrikken van het antwoordapparaat, gewoon je naam en telefoonnummer inspreken).

Te koop op CD-ROM: Need for Speed ƒ40,-, NBA Jam T.E. ƒ40,-, Klik & Play ƒ30,-, Command & Conquer ƒ30,-, Pinball Construction Kit ƒ50,-, 7th Guest ƒ10,-. Alles in 1 ƒ180,-. Alle spellen in doos + handleiding. Eventueel ruilen tegen: Crusader no remorse of Red Alert. Tel.024-6416060.

Te koop: Virtua Cop, Broken Sword, Syndicate Wars, Amok, Archimedean Dynasty, Mauimallard in Cold Shadow, Death Rally, Fable, Hind, Hunter Hunted, Pinball Construction Kit, Road Rash, , Toy Story, Ultimate Soccer Manager 2, Maddog McGree, Cyberia 2, FX Fighter, Doom 2, Great Naval Battles, Jagged Alliance, Quake, DN 3D. Tegen ongelofelijk lage prijzen. Tel.0032-053/806090 (België) Frédéric.

Te koop voor de PC: Een paar toffe games o.a. Duke Nukem 3D ƒ25,-, SimCity 2000 ƒ10,-, Larry (kies) 1 t/m 6 ƒ15,- en nog veeeeel meer! (incl. codes!!). Alles volledige versie op diskette(s) (ingepakt in *.arj of *.zip). Tel.070-3253118. Na 15.30 (geen vervoer), Pieter.

S E G A

Te koop gevraagd voor MegaDrive: Stuur + pedalen, 4 player adapter, 6-button joystick(s). Sonic 3D en NBA Jam T.E. Vraag naar Bob. Tel.0573-254514, Lochem.

Te koop/te ruil voor Saturn: Virtua Fighter 1 en Golden Axe the Duel ƒ50,- per stuk of ruilen tegen een ander spel voor de Saturn. Alles compleet met boekjes. Tel.0118-612546.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + Arcade joystick 2 + 7 spellen (FIFA '95, Sonic 1 + 2, Aladdin, NBA Jam, Agassi Tennis en Kid Chameleon), alles nog in perfecte staat voor maar ƒ125,-, ook los verkrijgbaar. Tel.024-6412139, Vincent.

Te koop gevraagd: Sega Mega CD met twee spellen (zoals TomCat Alley, Mystery Mansion, Lunar, Silpheed of Ground Zero Texas) voor maar ± ƒ75,-. Tevens te koop gevraagd: Het doosje van Phantasy Star 3. Ik wil er ƒ15,- voor betalen. Tel.0294-285184, Abcoude (omg. Van Amsterdam).

Te koop/te ruil: Sega spellen; Comix Zone, Aladdin, Rock 'n Roll Racing, Sonic 1 z.g.a.n. Prijs ƒ99,-, ik wil ook wel ruilen tegen Mortal Kombat 3. 2 spellen te ruil. Tel.0599-584420, Herman (Ter Apel).

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Sonic 1, Risky Woods ƒ20,- per stuk, Skitchin, Megagames 1 ƒ25,- per stuk, Inx Attack chopper, Road Rash 2 ƒ30,- per stuk, of ruilen tegen Shining Force 1 of 2, Soleil, Another World, Tiny Toons a.a. stars of andere. Jan, tel.038-3855680.

Te koop: 6 spellen voor de MegaDrive; Pitfall ƒ40,-, NHL '96 ƒ50,-, The Story of Thor ƒ50,-, FIFA '96 ƒ50,-, Dragons Revenge ƒ40,-, Mega Games, met 3 spellen zoals The Revenge of Shinobi, Street of Rage, Golden Axe ƒ40,-. Spellen alleen af te halen, niet per post. Tel.0168-402003. Ook te koop voor de MegaDrive de 32X met 2 spellen: Golf en Motocross voor ƒ200,-. Afz. John van Dijk. Tel.0168-402003.

Te koop voor Game Gear: 6 spellen; G-Lock Air Battle, Taz-Mania, Batman Returns, NBA Action, Castle of Illusion en Indiana Jones. Prijs ƒ30,- per stuk en samen ƒ150,-, eventueel ruilen. Tel.071-5170338, vraag naar David.

Te koop: Sega 8 bit in goede staat + 2 joysticks + Alex Kid ƒ75,-. Spellen: Moonwalker, Sonic 2, Mortal Kombat, Columns, Street of Race, Super Monaco GP, per spel ƒ15,-. Samen ƒ150,-. Tel.015-2840810, vraag naar Bob (Delft).

Te koop gevraagd: Als er nou iemand graag van zijn Sega Saturn (met min. 4 spellen) af wil, bel mij dan op. Tel.033-4805556, Alex.

Te koop: Game Gear met 3 spellen: Lion King, Mickey Mouse, James Pond 2 + adapter. Prijs ƒ200,-, Tel.0495-496075 (Joeri).

Te koop: MegaDrive, Aviator, Quick Shot + turbo, één controlpad voor 3000 Bfr + spel cassettes 1600 Bfr per stuk. Outrun-Peter Pan-Sonic I. Tel.00/32/362968, Gianni Danese.

Te koop: Metal Head voor 32X, Moet weg voor een spotprijsje van ƒ45,-, Nieuw ƒ169,-. Tel.013-5286890, vraag naar John.

Te koop: MegaDrive II met twee joypads en aansluitkabels en de spellen Asterix, The Lion King en Zool. Allles met boekje en doosje. Prijs ƒ175,-, Tel.023-5848919, Martin of Patrick, Zwaanshoek (bij Haarlem).

Te koop: Al mijn MegaDrive spellen o.a. Street Racer, Themepark, Sonic 4, over de prijs worden we het wel eens. Tel.010-4298197, vragen naar Emile.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD II, 2 Propads,2 Infra red- Joypads, 2 Normal Joypads, 1 Joystick, 1 menacer (lightgun!), 15 cartridge games: (Sonic II, Wiz 'n Liz, etc.), 12 CD-Games : (Lunar II, Eternal Champions, Night Trap, Corps Killer, Shining Force etc.).
Dit alles voor ƒ595,-.
Tel.0181-638063, Spijkenisse.

Te koop voor Saturn: Pro Action Replay; Adaptor + extra memory + cheats in 1 cartridge. ƒ105,-. Te koop voor MegaDrive: Ballz ƒ65,-, Ren & Stimpy (Stimpy's invention) ƒ65,-. Menacer + toebehoren + 6 in 1 games + Terminator 2 ƒ70,-.
Prijzen incl. verzendkosten. Tel.0594-515944, Rinke, Leek, nabij Groningen.

Te koop gevraagd: 32X of Mega CD 2 voor ongeveer ƒ50,-, graag met één of twee spelletjes. Tel.075-6171606, graag omg. Zaandam.

Te koop: Game Gear + 8 spellen + veel extra's, nu voor ƒ400,-. Tel.0165-532461, Roosendaal.

Te ruil voor MegaDrive: De spellen: Kick Off 3, The Incredible Hulk, Eternal Champions, Zombies of Asterix. Tegen jouw: Alien 3, Street Racer, Mortal Kombat 2, Robocop vs Terminator of Daffy Duck in Hollywood. 3 van mij tegen jouw Alien 3 of Mortal Kombat 2. Tel.010-4622554. Geen vervoer. Vraag naar Stefan.

Te koop voor MegaDrive: Mortal Kombat 2, Sonic & Knuckles, Mickey Mania ƒ80,- per stuk. Tazmania in escape from Mars, Super Street Fighter 2, Dragon, Aladdin ƒ70,- per stuk. Te koop voor Game Gear: Wonderboy II, JP, X-men, Donald Duck Deep Duck Trouble, Desert Strike, Sonic Chaos ƒ50,- per stuk. Dynamite Headdy, 4 in 1, Chakan ƒ40,- per stuk. Outrun, Dracula, Bankers Wax Up, Winter Olympics ƒ30,- per stuk. Sonic I, Global Gladiators, Batman ƒ25,- per stuk. Tel.0512-514327, Gijs-Bertus, Drachten.

MegaDrive spellen te ruil: Art of Fighting, Mega Turrican, FIFA Soccer '97. Gevraagd: Eternal Champions, Sonic 2 & 3, NBA Jam T.E. en oorlogsspelletjes + helicopterspellen. Tel.030-6034238, Mark de Jong, Nieuwegein.

PLAYSTATION

Te koop: Tekken 1 ƒ50,-, Toshinden 2 ƒ50,-. Tel.024-6778877, Jeffrey.

Te ruil voor PlayStation: Adidas Power Soccer, FIFA '96, Ridge Racer, Power Serve tegen jouw Lone Soldier, Doom, Rayman of Lomax. Formula tegen jouw Broken Sword, Die Hard, Namcomuseum of voor ƒ90,- te koop. Tel.026-4436212.

Te ruil voor PlayStation: Fifa '96 of Mortal Kombat 3 tegen jouw Loaded, Ridge Racer Revolution, Theme Park of Super Mario Kart (SNES). Je krijgt er een joypad bij als je 1 van mijn spellen ruilt tegen Mortal Kombat Trilogy, Destruction Derby 2, Crash Bandicoot, Duke Nukem 3D of Transport Tycoon! Alles per post, alles Europees. Tel.0032/2/6576316 in België. Vraag naar Michaël.

Te koop: Street Fighter the Movie ƒ30,-, Dragon Ball Z ƒ35,-, Street Fighter Zero ƒ45,-. Of alles in één keer voor ƒ85,-. Bij aankoop van 1 spel gratis demodisk erbij. Ik heb ook nog diverse PlayStation magazines. Tel.072-5613438, vraag naar Pierre.

Te koop: Europese PlayStation met demo CD en scart, chip waarmee je ook Amerikaanse en Japanse spellen kunt spelen en 5 spellen. Keuze uit: Road Rash (USA), Burning Road (JAP), Formule 1 (EUR), Twisted Metal (USA), War Hawk (USA), Alien Trilogy (USA) en Die Hard Trilogy (USA). Prijs ƒ700,-. Tel.0165-567609, Randy Reith (Roosendaal). Na 17.00 uur. (Ik heb geen vervoer.)

Te koop voor PlayStation: Theme Park, CyberSpeed en Wing Commander 3. Tel.046-4583681, Marvin, Sittard.

Te koop/te ruil: Resident Evil voor de PlayStation, met boekje en in perfecte staat. Prijs ƒ89,- of te ruil tegen: WipeOut 2097 of Die Hard Trilogy. Niet tegen andere spellen te ruil. Tel.033-2536046, liefst omg. Amersfoort, Utrecht. Boudewijn v/d Velde.

Te koop: Europese PlayStation met demo CD en scart, chip waarmee je ook Amerikaanse en Japanse spellen kunt spelen en 5 spellen. Keuze uit: Road Rash (USA), Burning Road (JAP), Formule 1 (EUR), Twisted Metal (USA), War Hawk (USA), Alien Trilogy (USA) en Die Hard Trilogy (USA). Prijs ƒ700,-. Tel.0165-567609, Randy Reith (Roosendaal). Na 17.00 uur, ik heb geen vervoer.

Te ruil (niet te koop): Mijn Crash Bandicoot of Hardcore 4x4 tegen jouw Rayman + Bust-a-Move 2 of tegen Final Doom of WipeOut 2097 of ander leuk spel. Tevens te ruil: Shellshock, Namco Museum vol. 1, Frank Thomas Big Hurt Baseball tegen jouw Rayman, N.F.L. Gameday of Chessmaster 3D of AIV. Train, E.G.N. of ander leuk spel. Alles met doos & boekje, zonder krassen. Ook per post (alleen eerlijke mensen s.v.p.). Pascal Aluy, Spilstraat 45, 1825 JB Alkmaar, tel.072-5643071. Per 15 januari Tel. Nr.076-5038919 (Etten-Leur).

Te koop: Originele spellen voor de PlayStation; Alien Trilogy, WipeOut, Doom, Kileak the Blood. Tel.0172-650323, Niels, Bodegraven.

Te koop voor PlayStation: Doom, Rayman, Need For Speed, WipeOut, Ridge Racer Rev., Striker '96 ƒ60,- per stuk. Namco Museum 2 (Jap. import) ƒ45,-. Tel.0255-518591 (na 19.30 uur).

Te koop aangeboden: FIFA Soccer '96, Mortal Kombat 3, Tekken, Extreme Games. De spellen kosten ƒ40,- per stuk, af te halen in Zuid Limburg. Tel.045-5274345, b.g.g. 06-59615534 (buzzer).

Gevraagd: Wie heeft voor PlayStation nog spellen te ruil of te verkopen. Geen vechtspellen, wel actie, puzzel, platform, avontuur. Ik zoek nog o.a. Lemmings 3D, Tomb Raider, Time Commando, Pro Pinball the Web, Chronicles of the Sword en andere goede spellen. Tel.0527-617818.Te koop voor PlayStation: MK 3, Twisted Metal en N.B.A. Jam T.E. ƒ85,- per stuk. Alle drie voor ƒ225,-. Tel.040-2466869, Mohammed, Eindhoven.

DIVERSEN

Te koop: MegaDrive incl. 12 spellen o.a. Virtua Racing, Ecco, Street Fighter 2 en extra game pad. Alles in één doos. Prijs ƒ300,-. Tevens Game Boy incl. 6 spellen o.a. Marioland 2, Ducktales en extra vergrootglas met licht en adapter. Prijs ƒ75,-. Tel.072-5896673.

Te koop: Jaguar-spelcomputer + 2 controlpads + 7 spellen o.a. Doom, Wolfenstein, Rayman, Iron Soldier, Atari Karts. Vraagprijs ƒ700,-, Tel.0598-324855.

Te koop/te ruil: NES + 9 spellen o.a. Super Mario 2 en 3, Zelda, Megaman 2, Ducktales etc....

Ruilen tegen een Game Boy met minimaal 3 spellen of ruilen tegen een Game Gear met minimaal 3 spellen of ruilen tegen een SNES of Mega-Drive met minimaal 1 of twee spellen. Bellers met een interessant aanbod krijgen een joystick kado. Tel.0594-613400.

Te koop/te ruil: SNES met 18 spellen o.a. MK 3, Doom, Street Racer, Themepark, Sim City, NBA jam, FIFA Soccer, Cannon Fodder, Powerdrive + 2 joypads en een arcade joystick + alle bedrading en aansluiting met bijna alle boekjes en doosjes. Spellen ook los te koop. Alles bij elkaar voor ƒ575,-, nieuwprijs over de ƒ2000,- of ruilen tegen een Saturn of PlayStation met 3 spellen. Tel.045-5243001, Robin te Nuth (Limburg).

Te koop/te ruil: Sega+4 spelllen en 4 control pads zgan. ƒ199,- of ruilen tegen een SNES+Mortal Kombat 3 of MK Ultimate. Tel.0599-584420, Herman.

Te koop: Mijn Game Boy, met 5 spellen (o.a. MK2, MK1 en Tiny Toons 2), een lichtnet adapter, een accu én een link-kabel, voor maar ƒ175,-. Alles in originele verpakking, met boekjes en soms tips/trucks. De spellen zijn ook los te koop, of te ruilen voor recente CD-ROM spelletjes. Ik ben te bereiken onder tel.nr. 0172-612175.

Te koop voor PC: Duke Nukem 3D ƒ50,-/1000 Bfrs, Pinball 95 ƒ35,-/700 Bfrs, Rebel Assault 2 ƒ40,-/800 Bfrs, Worms (CD-ROM versie) ƒ30,-/600 Bfrs, Magic Carpet ƒ35,-/700 Bfrs, Theme Park ƒ35,-/700 Bfrs, WC 3 ƒ50,-/1000 Bfrs, Torin's Passage ƒ50,-/1000 Bfrs, Megarace (zonder handleiding) ƒ30,-/600 Bfrs, Renegade (zonder handleiding) ƒ30,-/600 Bfrs. Ook te koop voor SNES: Pink goes to Hollywood ƒ30,-/600 Bfrs, Clayfighter 2 ƒ30,-/600 Bfrs. Of de 10 CD-ROM spellen ruilen tegen een PlayStation zonder spel met 1 controller (liefst nog in goede staat). Ik wil nog max. ƒ50,-/1000 Bfrs bijbetalen voor de PlayStation. Tel.050/34/92/24 (België), vraag naar Piet! (Geen vervoer) enkel in het weekend en de woensdagmiddag bellen a.u.b.!

Te koop: CD-i 450, vraagprijs 15.000 Bfrs met videomodule (zo is hij volledig) voor die prijs heb je ook al de titels die hierna volgen: Mad Dog McCree (video module vereist) met geweer, Lemmings, Defender of the Crown, Gamepad (zo kan je gemakkelijker spelen), Film; Wayne's World, Kindertitels; Face Kitchen, Cartoon Carnival, Informatie; Shark Alert. Stunt, aan de snelle koper geef ik een catalogus weg met invulkaart voor het CD-i magazine, dan krijg je ook soms informatie CD's over CD-i titels. Tel.050-715603, adres: Verbindingsweg 12A, 9990 Maldegem.

Te koop: Een Lynx spelcomputer compleet met handleiding in doos met het spel Badman, hij lijkt een beetje op een Game Boy maar hij is iets groter en heeft een kleuren beeldschermpje. Hij kost ongeveer ƒ40,- als je niet tevreden bent over de prijs, kunnen we altijd nog onderhandelen. Herman Ronk, Tel.0499-574424, Oirschot.

Te koop: Splinternieuwe Logitech WingMan Extreme joystick + handleiding, doos en installatiediskette. Nog nooit gebruikt! Prijs ƒ75,- (winkelwaarde ƒ99,-). Bel 072-5093450, Ruud.

Te koop: 13 CD-i's o.a. Aliengate, Tennis, CD Shoot, 7th Guest, Burn: Cycle, Micro Machines, Strikerpro enz. Los gekocht voor 25% van de nieuwwaarde. Alle 13 in één koop voor ƒ275,-. Tel.0478-584722.

Gezocht: Iemand die met mij cheats wil uitwisselen, o.a. voor Hexen, MK3 (God mode cheats) ga maar door, zeker meer dan 50 cheats voor spellen (PC), stuur een brief naar Alex Post, Luit 32, 8256 RH Kampen, alles per post.

Te koop/te ruil: Nintendo 32-bit Virtual Boy + 4 spellen + boekjes en doosjes (dus compleet). Te ruil tegen PC (min. 386), SNES met min. 15 spellen of een PlayStation of een Saturn. Tel.020-6176365, Ruben.

Te ruil: SNES met 18 spellen, 3 controllers en een universal adaptor. Ruilen tegen een PlayStation met minstens 5 spellen en twee controllers of ruilen tegen een Nintendo 64 met minstens twee spellen en twee controllers. Tel.026-4821910, vraag naar Sander.

Te koop: Game Boy + (spel) Duck Tales en Game Gear + (spellen) Mortal Kombat, Sonic Chaos, Shinobi, Woody Pop, Eiland Schip, Ariel, Surf Ninja's, Robocop 3, Smach T.V. en Taz 2 in escape from Mars, en Nintendo + 2 spellen: Super Mario 1 en 2 + Duck Hunt. Game Gear + spellen kost ƒ250,-, Nintendo ƒ100,-. Of alles voor ƒ500,-. Tel.015310-6012 (Wicky). Ik heb geen vervoer!

Te koop/te ruil: SNES + 6 spellen o.a. K.I., MK + 3 joypads + 1 joystick + converter + superscope. Ruilen tegen een Saturn/PlayStation met min. 1 spel. Prijs ƒ600,-. Tel.0595-528243, Marc (GR.)

Te koop: Atari Lynx spelcomputer met 9 spellen o.a. Shadow of the beast, Batman Returns. Alles nog in goede staat voor ƒ175,-. Tel.0495-595532, na 16.30 uur Serdar.

Te ruil: SNES, 2 joypads + 6 spellen o.a. UMK 3, Doom, DKC, E.D. + NES, 2 joypads, zapper en 3 spellen. Tegen een MegaDrive + 32x uitbreiding en in ieder geval het spel V.R.-DeLuxe. Tel.0595-433074, vraag naar Bjorn.

Te koop: Panasonic 3DO incl. 51 cm kleuren T.V., 25 demo's en 20 spellen o.a. Gex, Myst, Killing Time, Defcon 5 etc. Prijs ƒ800,-, tevens 3DO spellen gezocht. Tel.0546-863055.

Te koop/te ruil: Virtual Boy (32-bit, Nintendo) met 4 spellen en adapter en boekjes en doosjes. Te ruil voor een PC (min.386-33, 4 Mb VGA) of een PlayStation met min. 1 spel of een SNES met min. 10. Tel.020-6176365, vraag naar Ruben.

Gezocht voor de Amiga: Emerald Mine's of Boulder Dashen en editors en makers van Emerald Mine's. Ik maak ook muziekstukjes voor spelletjes. Interesse, schrijf dan naar: Tinus van Wanrooij, Curacaostraat 29, 4812 CA Breda.

Te koop: MegaDrive met 7 spellen o.a. MK3 + Urban Strike + Sonic Spinball, alles plus Game Genie ƒ300,-. Spellen apart verkrijgbaar, tevens PlayStation spellen: One Soldier ƒ50,-, NBA Jam TE ƒ75,-, ruilen of kopen. Tel.0495-521361, na 16.00 uur Mehdy.

Te ruil: een SNES met 3 controllers, een muis en een Scope + spellen: o.a. Mario Allstars, Mario World en Mario is Missing en een Game Boy met Booster en 8 spellen: o.a. MK 2, DK Land en de Smurfen. Ruilen tegen Saturn met min. 2 spellen (liefst VF 2 en Toshinden). Tel.0591-315449, Raymond, Drenthe.

Gezocht: Het spel Flashback voor de Jaguar. Tel.010-4332785 (Rotterdam).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Hennie Fikke, 020-4875346.
ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP :Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Kevin Karsten, Anne Kik.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater
Anne Roos Oosterbaan.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie
en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Dave Duijn, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

DE QWIFZ

DOOR Amy Von

IJZIGE KRETEN DOORKLIEVEN DE KILLE **POOL**NACHT OP QWIF

KR KR KR

...IS HET EEN **JETI**?

ROKR

...EEN WEERWOLF?

...HONGER!

EH...

R

NAF, DOE MIJ DIE HEERLIJKE **STOOFRAGOUT**

PRONTO

JAM JAM

KOMT ERAAN!

WRF

ZIJN **WERELD**BEROEMDE RAGOUT...

KLAP

KEUKEN

...TRADITIONEEL BEREID VOLGENS OEROUD RECEPT

KNORRR

...ZEER GEHEIM **NIEMAND** WEET...

...**EFFE SPIEKEN** KAN NATUURLIJK GEEN KWAAD

KLIK

QWIFFFF





























Intertoys

Scoor nu alvast een NINTENDO ULTRA 64

Schrijf je in bij Intertoys

OM ER ZEKER VAN TE ZIJN DAT JIJ ALS ÉÉN VAN DE EERSTEN ZO'N WAANZINNIGE NINTENDO ULTRA 64 IN JE BEZIT KRIJGT, MOET JE ULTRA-SNEL NAAR INTERTOYS OM JE IN TE LATEN SCHRIJVEN. OP ZATERDAG 1 MAART VANAF 9 UUR STAAT-IE DAN HOOGSTPERSOONLIJK VOOR JE KLAAR. ALS EXTRAATJE ONTVANG JE VAN ONS OOK NOG EENS EEN GRATIS G-SUPERWATCH* (WINKELWAARDE 39.95) MET CHRONOGRAPH EN ALARMFUNKTIE.

DUS WAAR WACHT JE NOG OP?

* Aanbieding alleen geldig op 1 maart 1997 in combinatie met minimaal één Ultra 64 spelcassette en zolang de voorraad strekt.



Controldeck Nintendo Ultra 64 met één controller (exkl. spel). **499.-**



Extra controller **65.-**





G-Superwatch gratis bij Ultra 64*



Pilot Wings 64 **149.-**



Super Mario 64 **129.-**

Binnenkort verkrijgbaar:
Starwars 64 169.-
Waverace 64 149.-



Fifa Soccer 64

Bel voor de dichtstbijzijnde Intertoys winkel 0182 - 564530.

Intertoys